系列
漫画达人
素描技法
百变古风
零点动漫◎编著
6 种表情神态设计
6 种头身比例的绘制
6 种经典头发的绘制
7 种动作姿势绘制
8 种角色性格设计
9 种头部角度展示
10 种服饰的绘制
12 种简化表情展示
1100 多张图片全程图解
从零开始
百例演练
掌握百变技法
全程图解
轻松学习
成为漫画达人
清华大学出版社

漫画达人系列

百变古风素描技法

零点动漫　编著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深、循序渐进地介绍百变古风漫画绘制，使读者能够从新手变为古风漫画的绘制高手。

本书内容的安排遵循两条主线：一条线是技术线，从百变古风漫画的临摹开始，逐步绘制古风草图、五官关节、人体结构、衣服外形、图案线条以及阴影上色等；另一条线是效果线，从零开始绘制古风人物的头身比例、发型表情、部位造型、动作姿势、服装配饰、角色设计等。

本书特色：6种表情神态设计＋6种头身比例的绘制＋6种经典头发的绘制＋7种动作姿势绘制＋8种角色性格设计＋9种头部角度展示＋10种服饰的绘制＋12种简化表情展示＋1100多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是百变古风漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等学习使用，还可作为各培训学校，中专、大专等学校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变古风素描技法/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40907-6

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—人物画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第166153号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：李玉萍
责任印制：杨 艳

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084
社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印 刷 者：北京鑫华彩印有限公司
装 订 者：三河市吉祥印务有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：190mm×260mm 印 张：19.5 插 页：4 字 数：478千字
版 次：2015年8月第1版 印 次：2015年8月第1次印刷
印 数：1～3000
定 价：46.80元

产品编号：062836-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们，曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给该系列图书提出了许多宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，使读者学起来更简单、更容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见和心声下，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下：

(1) 零基础学素描技法(线稿草图篇)
(2) 百变Q版素描技法
(3) 百变服饰素描技法
(4) 百变造型素描技法
(5) 百变场景素描技法
(6) 百变萌系素描技法
(7) 百变古风素描技法
(8) 百变美少年素描技法
(9) 百变美少女素描技法
(10) 百变古风美少女素描技法
(11) 素描综合技法实战208例
(12) SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

零点画室的老师在指导学员绘画技法时，经常会被学员问到：绘画成功的秘诀是什么？我们的老师结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是勤加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢。

市场上有些同类漫画书，教授的起点较高，忽略了绘制者的基础，于是我们在策划这套书时，与同类书相比，加强了四块内容，这也正是本系列书差异化和优异化市场同类书的四点：

一是增加了“SAI绘制漫画步骤”详细内容。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，掌握SAI软件的应用，是最基础的功夫；但市场上绝大多数图书都没有讲与SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤都未涉及。因此，本书从漫画初学者的角度出发，在第1章特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，并特别安排了案例，教大家如何用SAI软件一步一步绘制漫画效果。

二是增加了“线稿草图绘制流程”基础内容。此内容主要是为绘画者打基础，尤如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——“动作草图、五官关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服图案”，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，更上一层楼，完善效

果。只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可以手到擒到，一学就会。

三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。掌握了SAI软件的用法，以及线稿草图的绘制流程，接下来就是多加练习了。因此采用“画法规律＋实战案例”相结合，既可以教会读者漫画绘制的规律、方法，又可以通过上百个案例实战绘制，帮助读者真正掌握百变古风漫画的绘制技法!

四是增加了“填充式＋线条式＋素描式”三种上阴影的方法。市场上现有的漫画类图书，多采用单独的阴影式或线条式上色，比较单一，而本书三种上阴影方法并进，为漫画学习者放送了更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”丛书中的一本，专讲“百变古风”素描技法！书中内容如下：

第1章，专讲古风漫画基础知识，帮助初学者快速上手；

第2章，专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律；

第3章，详细讲解和实战操练头身比例的多种绘制技法；

第4章，详细讲解和实战操练头部发型的多种绘制技法；

第5章，详细讲解和实战操练五官表情的多种绘制技法；

第6章，详细讲解和实战操练身体造型的多种绘制技法；

第7章，详细讲解和实战操练身体动作的多种绘制技法；

第8章，详细讲解和实战操练服饰配饰的多种绘制技法；

第9章，详细讲解和实战操练角色性格的绘制技法；

第10章，详细讲解和实战操练百变古风场景和道具的绘制技法；

第11章，详细讲解和实战操练百变古风人物的上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员有杨娜、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者



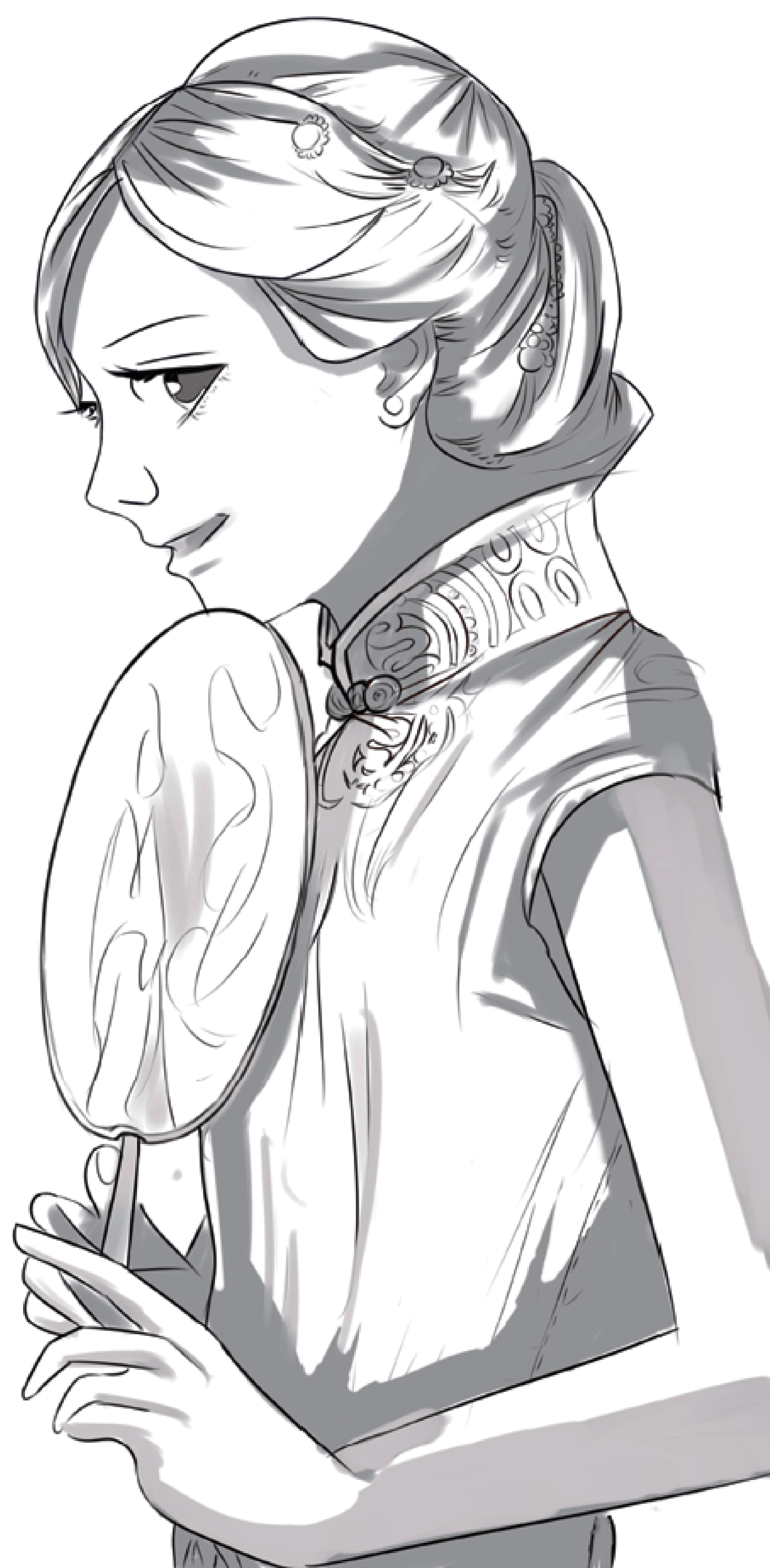
目录

CONTENTS

第1章

古风知识快速上手

本章主要介绍古风的基础知识、绘画工具，并尝试临摹绘制。要了解什么是古风，古风有什么特征，还有古风素描的线条练习训练原则，这些都是本章要讲的素描基础知识。下面就一起来学习漫画入门的有关知识。



1.1 认识古风

什么是古风？古风有哪些特点？这些都是本节要解答的内容，下面就一起来学习吧。

1.1.1 古风的概念

“古风”是一类新型的文化，即以中国的传统文化为基调，结合中国传统的文学、琴棋书画、诗词歌赋等，经过不断的发展磨合，形成的比较完备的音乐、文学、绘画等艺术形式。





1.1.2 古风漫画的特点

古风漫画的画面优雅秀美，线条流畅柔和，充满韵味。其以纤细的线条为主要表现方式，平面感较强，光影效果较弱，整体画面柔和，绘制道具和背景时同样强调线条表现。

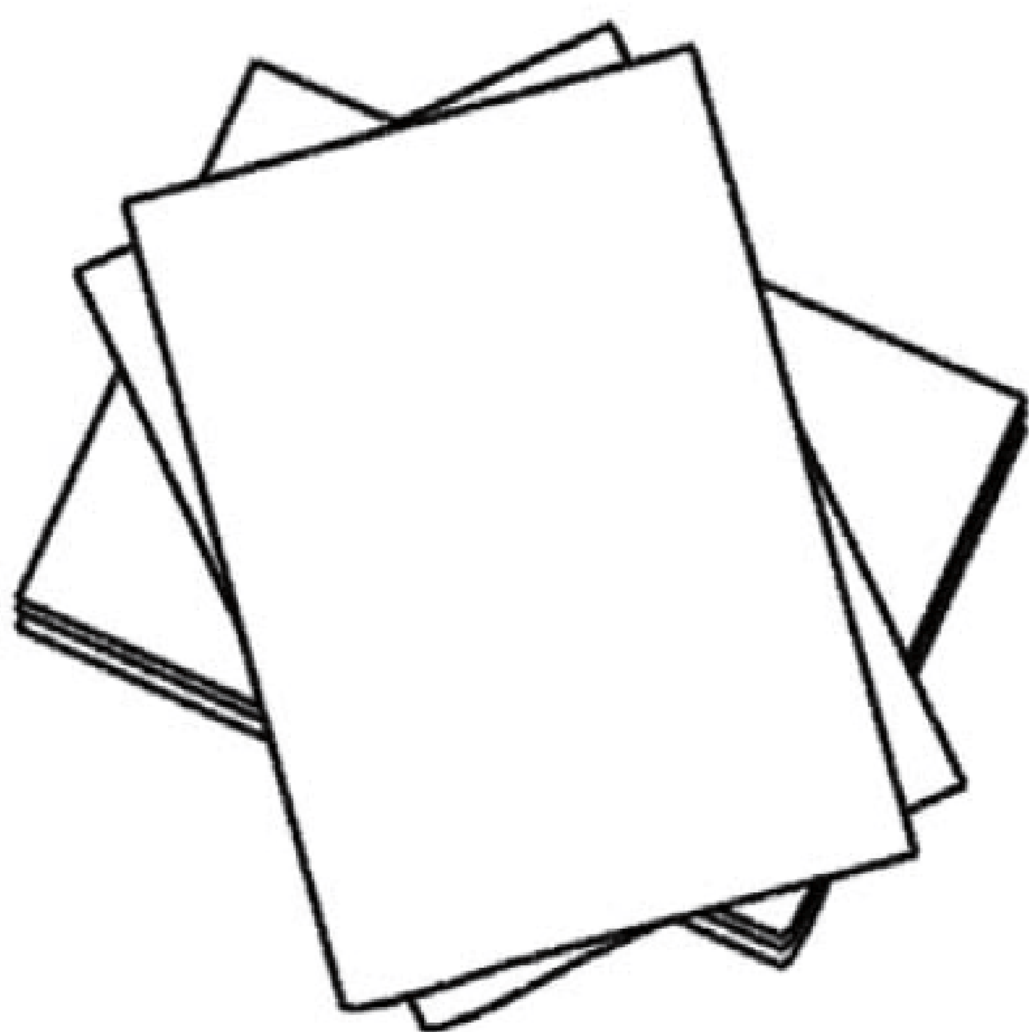


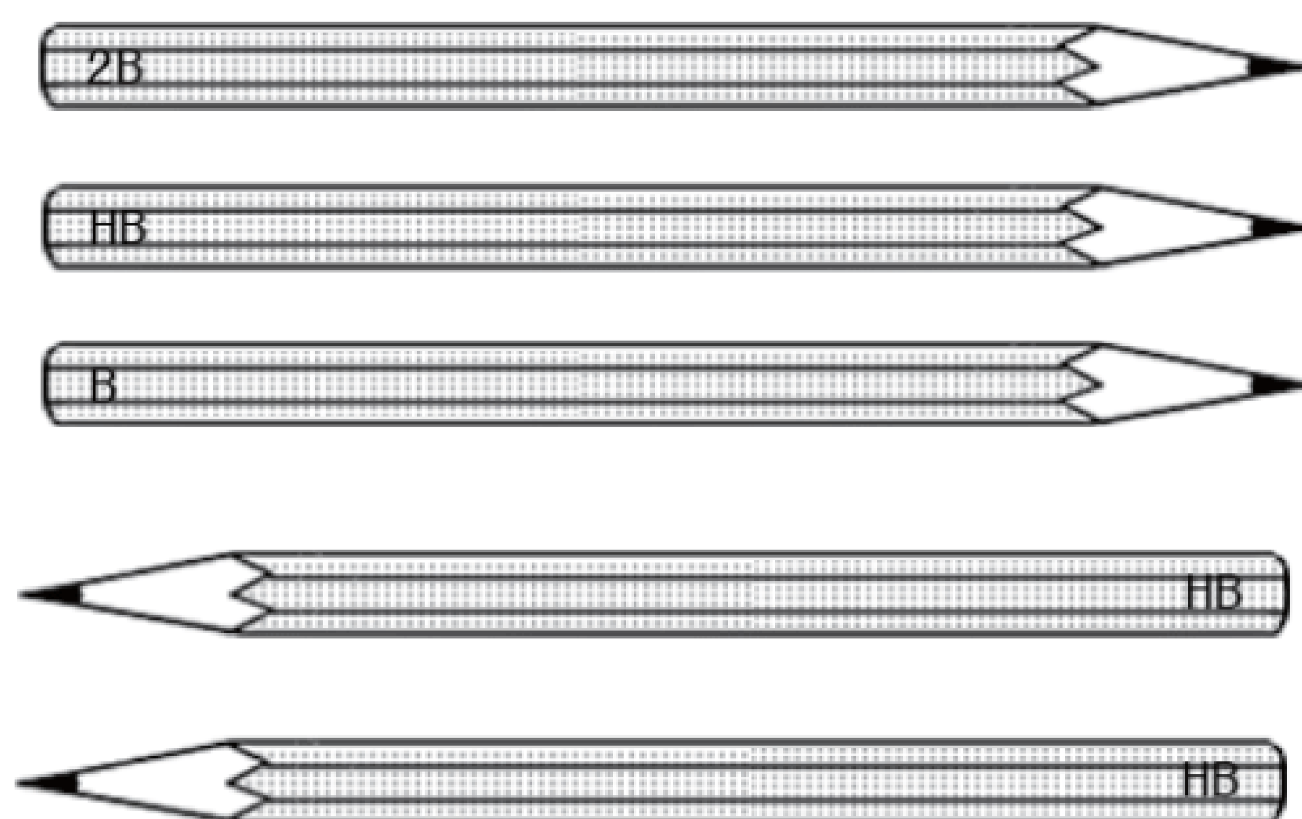
线条丰富，变化较多，画面整体黑白分明。

1.2　绘制古风角色的工具

一张纸，一支笔，加上你的想象力，就可以创造出优秀的作品。成功的关键不在于使用什么工具，而在于谁在使用这些工具。但是，高品质的工具确实可以提高作品的精度，减少为此付出的时间和精力，提升绘画者的兴趣和自信。

1.2.1 手绘工具





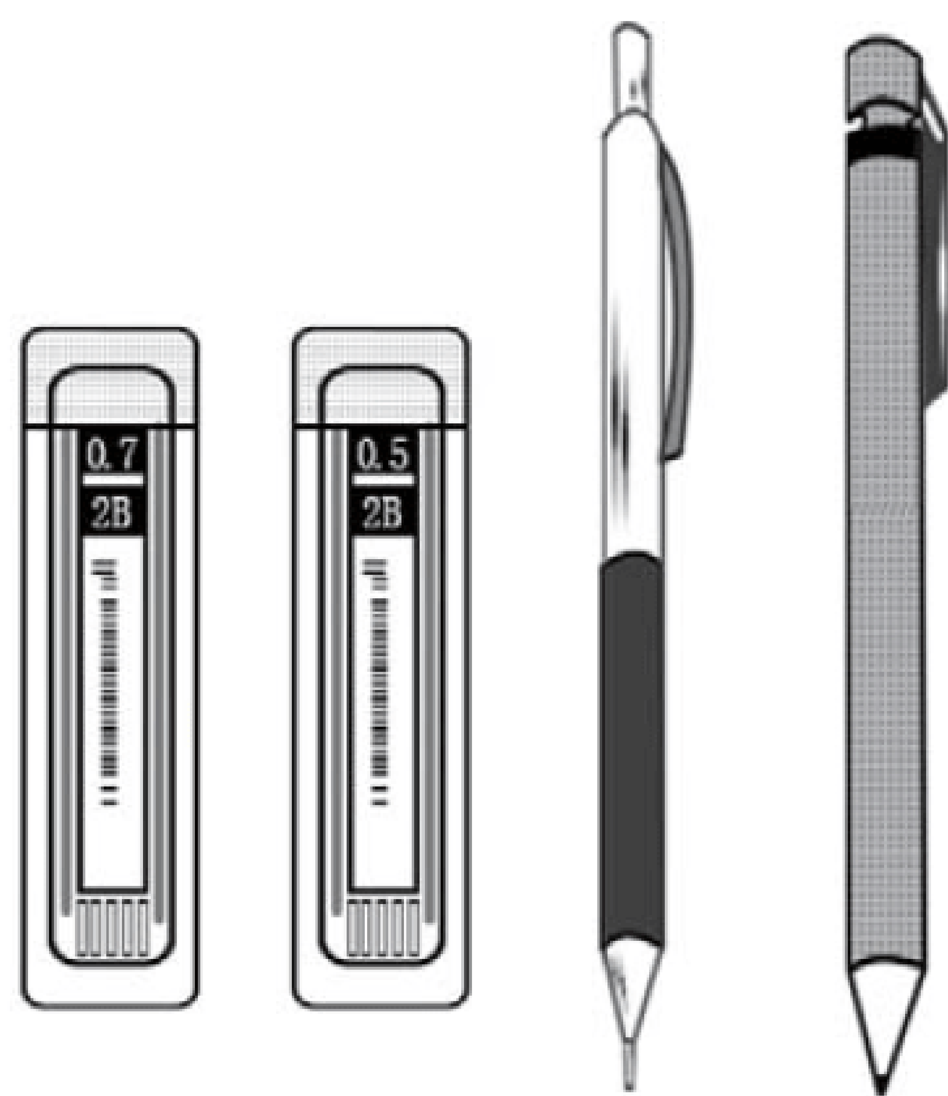
纸张

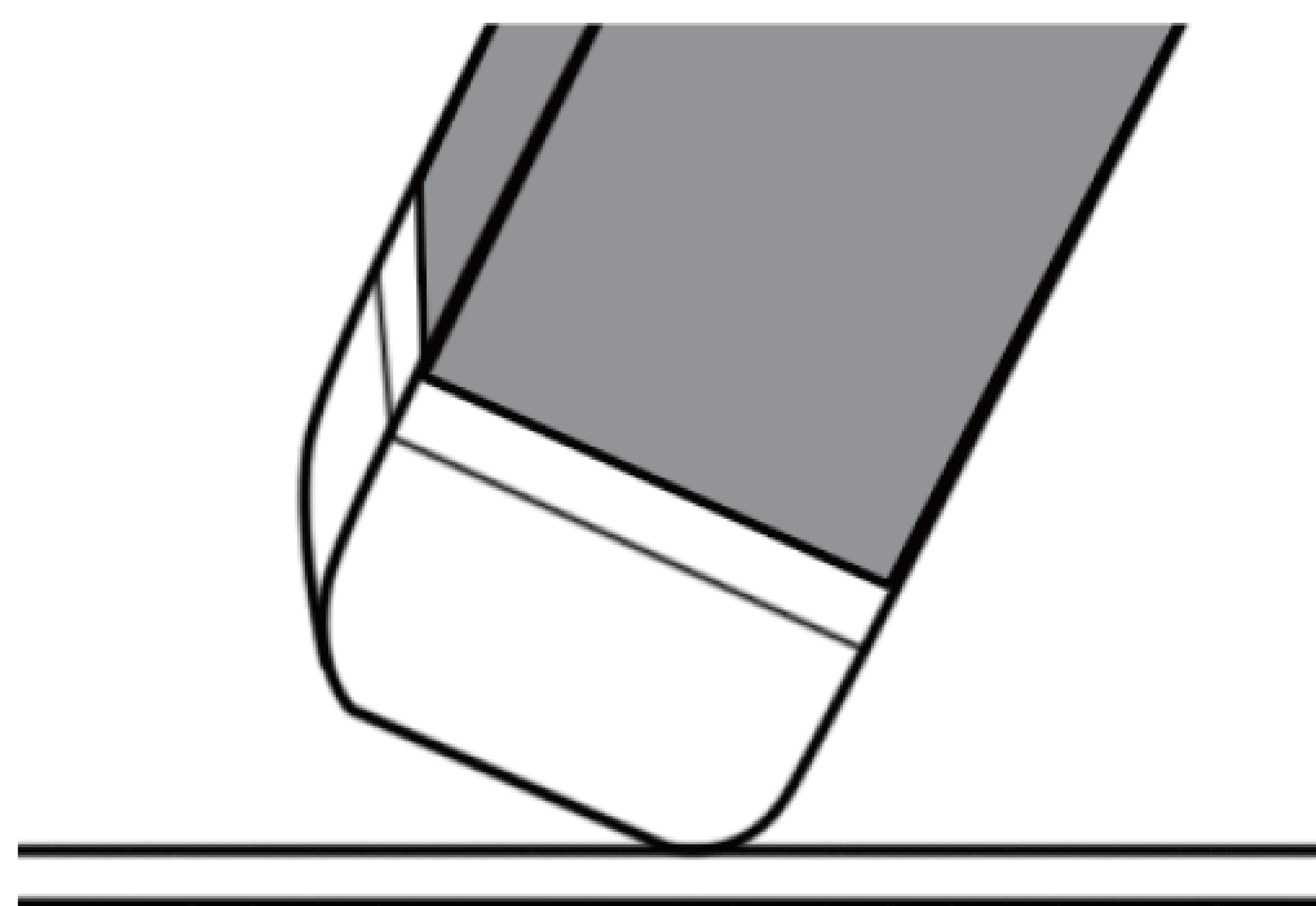
草稿纸：纸张厚度比较薄，选择也比较随意，适合一般练习时用。

原稿纸：专业用纸，表面光滑，渗水自然，用橡皮擦擦除线条时纸张不起球。

铅笔

铅笔的笔芯不能太软，太软擦不干净；也不能太硬，太硬容易有划痕。铅笔笔芯分两种，软的用字母“B”表示，硬的用字母“H”表示。





自动铅笔

绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。

橡皮擦

橡皮擦最好不要太硬，应选择软并且韧的专业美术橡皮擦。





马克笔

一种书写或绘画专用的绘图彩色笔，本身含有墨水，且通常附有笔盖，拥有坚硬的笔头。



蘸水笔

蘸水笔用来上墨线。其种类较多，可以根据所绘制内容的不同，选用不同粗细的蘸水笔。



毛笔

毛笔用于大面积的涂黑或者上色。



转笔刀

这种手摇的转笔刀可以轻松地把铅笔削尖。



速写本

在速写本上画草图是一种好习惯。一旦你开始尝试用速写本，一段时间后，就会发现画满草图的速写本是你最珍贵的私人用品。



1.2.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机在漫画界也得到广泛的应用，漫画设计已然进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画需要一些什么工具。

数码配置

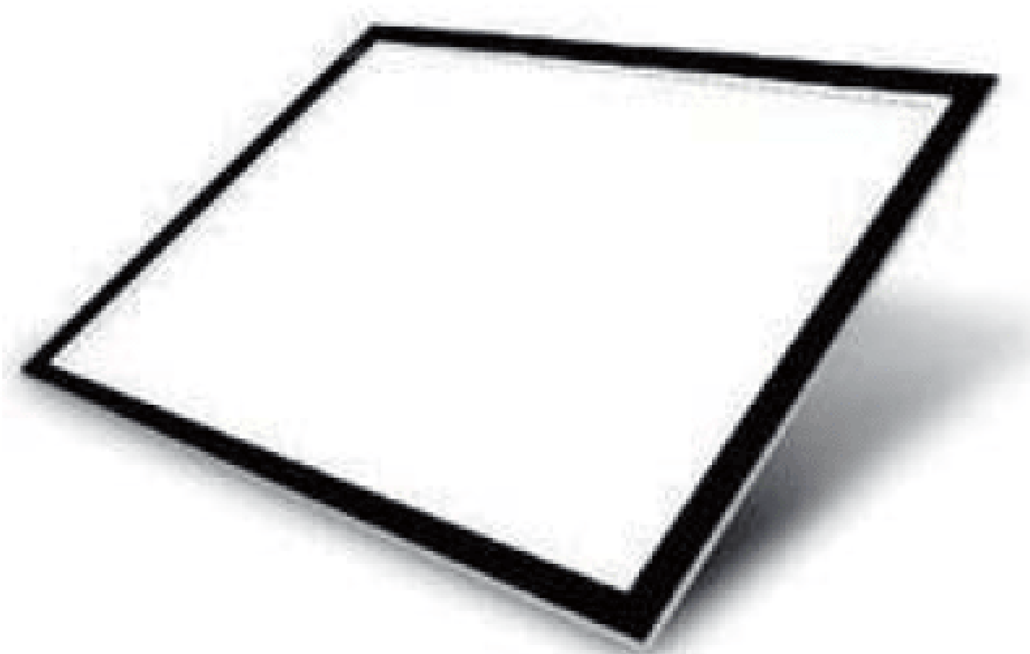




计算机
计算机是进行数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行绘制。建议最好使用台式机器，显示器内存最好在1GB以上。

数位板
数位板又叫手绘板，是最重要的数码手绘工具之一，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。





扫描仪
扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到计算机中，再利用相关软件进行上色处理。它是职业漫画家所必备的绘画机器之一。

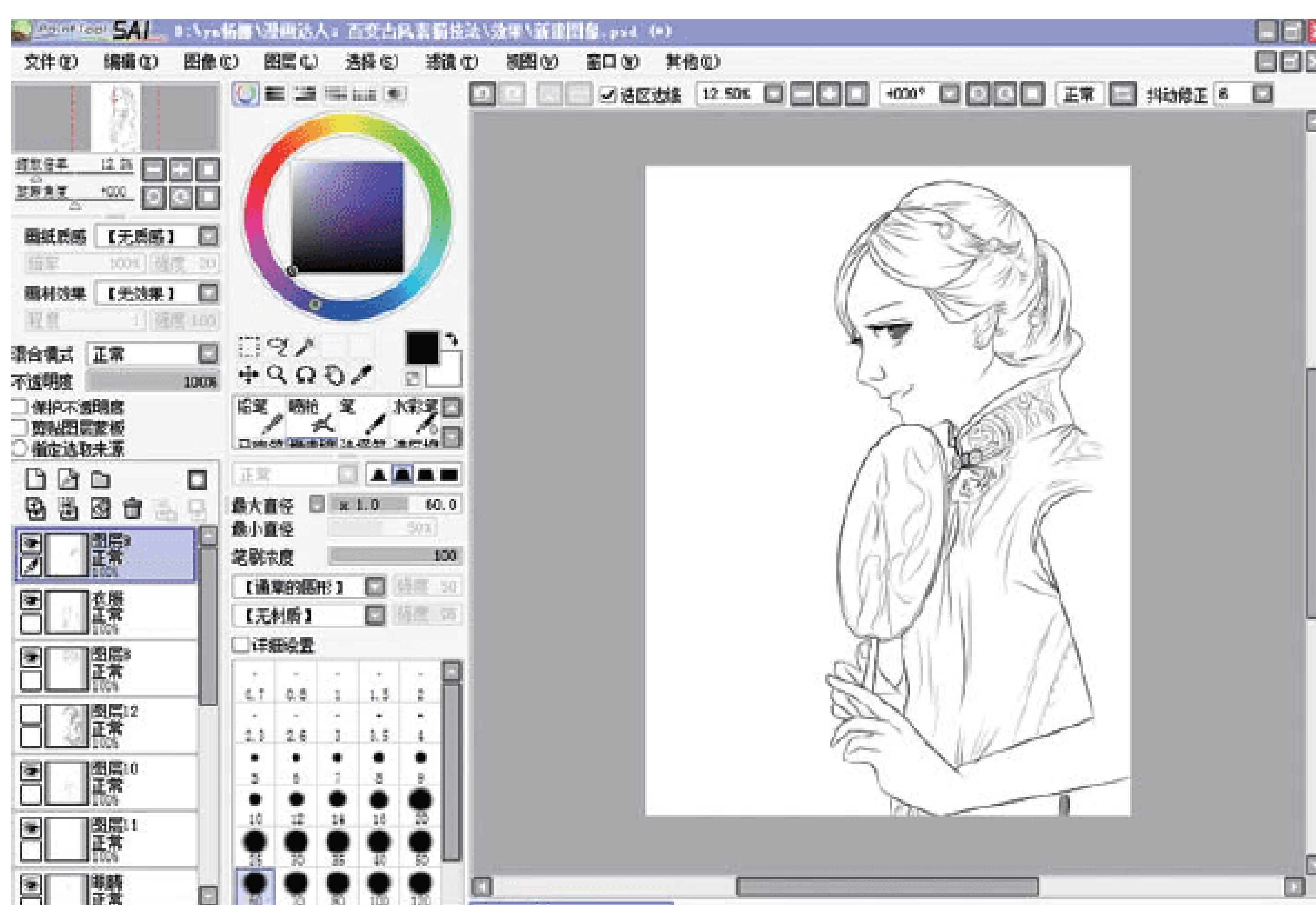
透写台
透写台是制作漫画、动画时的专业工具。动画家可以用它绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用它将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。



绘图软件

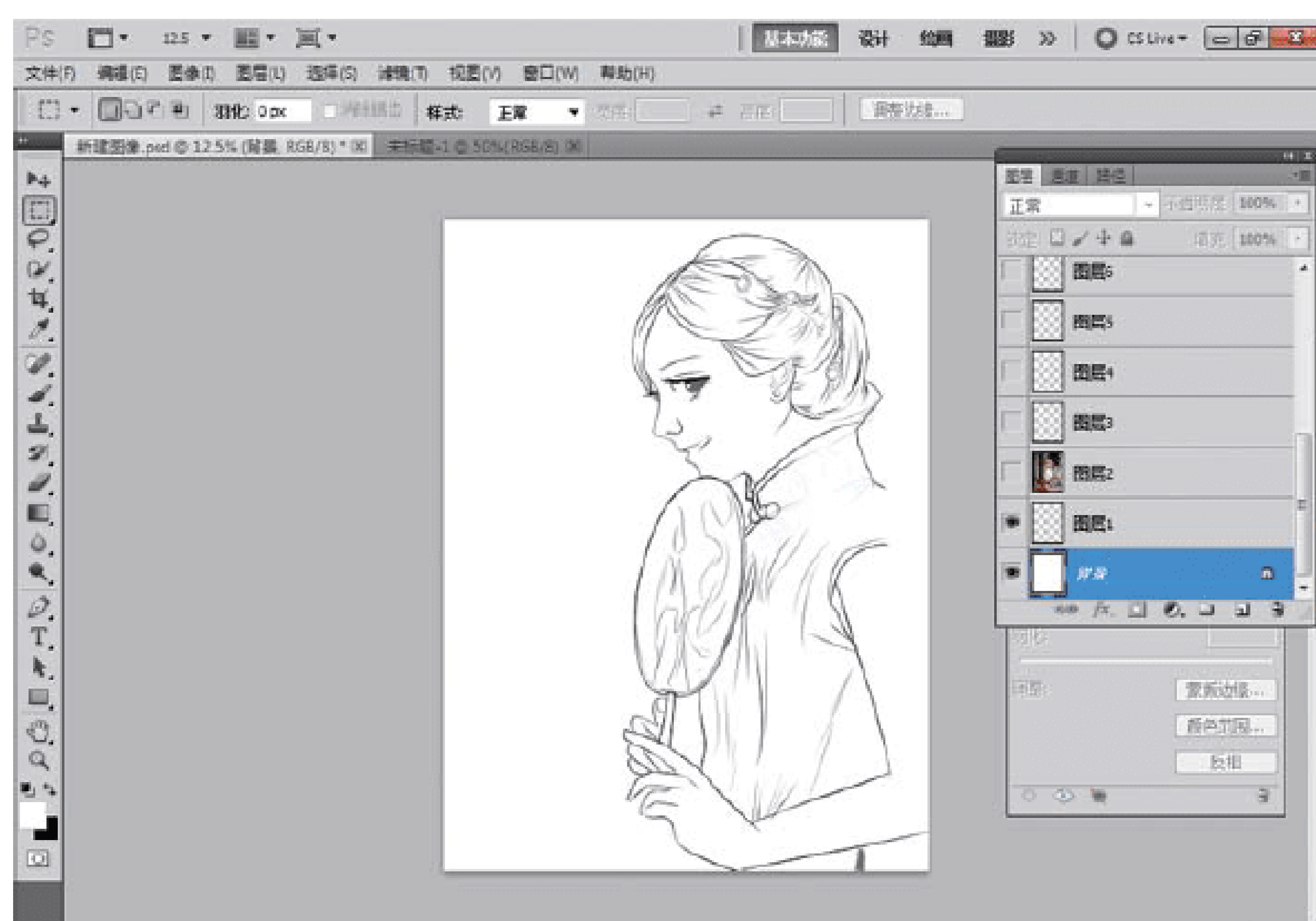
用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书主要用SAI软件进行绘制，下面来介绍这三种常用的软件。





SAI是一款小型的绘画软件，许多功能比Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





Photoshop是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可以进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案，是绘画者的首选软件之一。

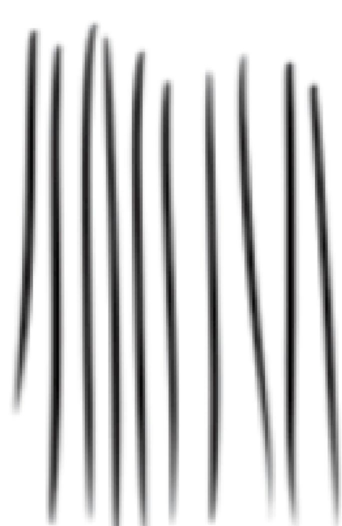
1.3 基础功夫——线条练习

线条是构成图案最基本的要素，要绘制出美观的漫画作品，首先就要练习绘制线条。下面就来看看如何练习绘制线条。

1.3.1 排线的练习

常见的排线方法有横线、竖线、斜线、交叉线等，交叉线一般用于阴影的绘制。绘制这种排线时，最重要的一点就是线条要直，排列的线条要整齐有规律，绘制时速度要快，需注意笔的力度和方向。


横线


竖线


斜线


交叉线


错误的排线


正确的排线

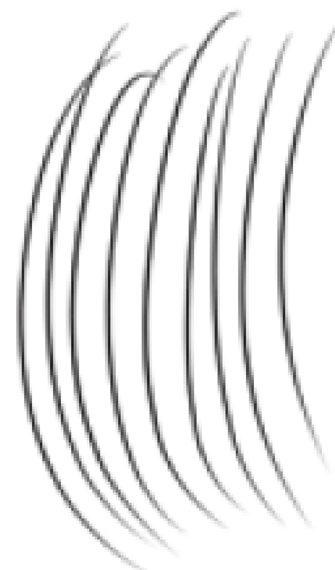

错误的交叉线

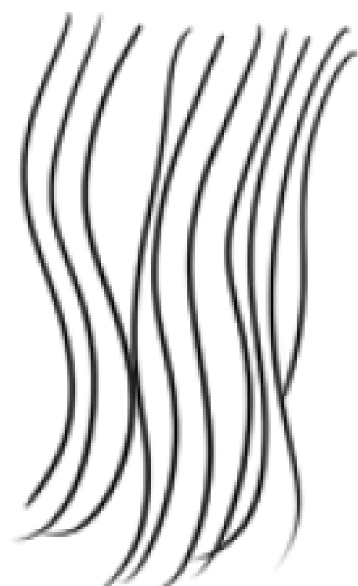

正确的交叉线

1.3.2 曲线的练习

除了直线外还有曲线，曲线一般用于绘制头发等有弧度的部位。在练习绘制曲线时，用笔要有轻重缓急的变化，起点轻、中间重、收尾轻，就如“牙签”的形状一样。在绘制不同的部位时，要巧妙地掌握好力度，这样的线稿就会有虚实感了。


弧线

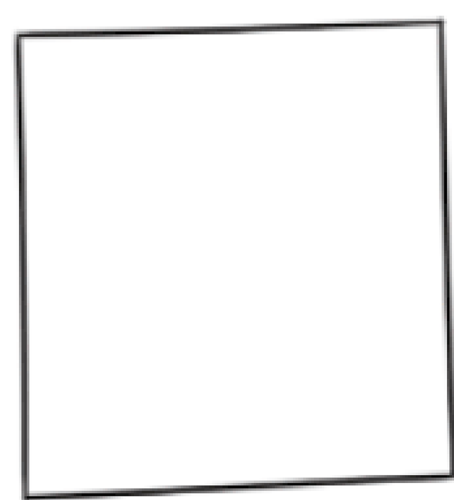



曲线

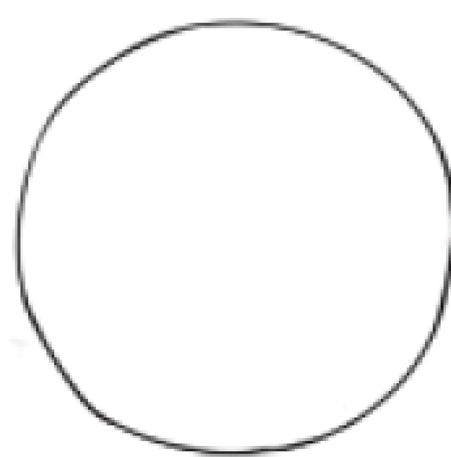
这样的曲线一般用于绘制毛发，会有一定的起伏感。

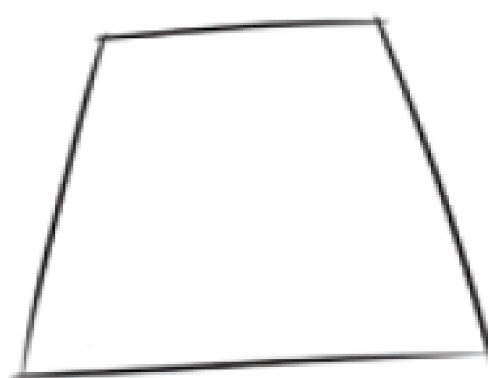
1.3.3　几何形状的练习

几何形状分为方形、三角形、圆形、梯形等。


方形


三角形


圆形


梯形

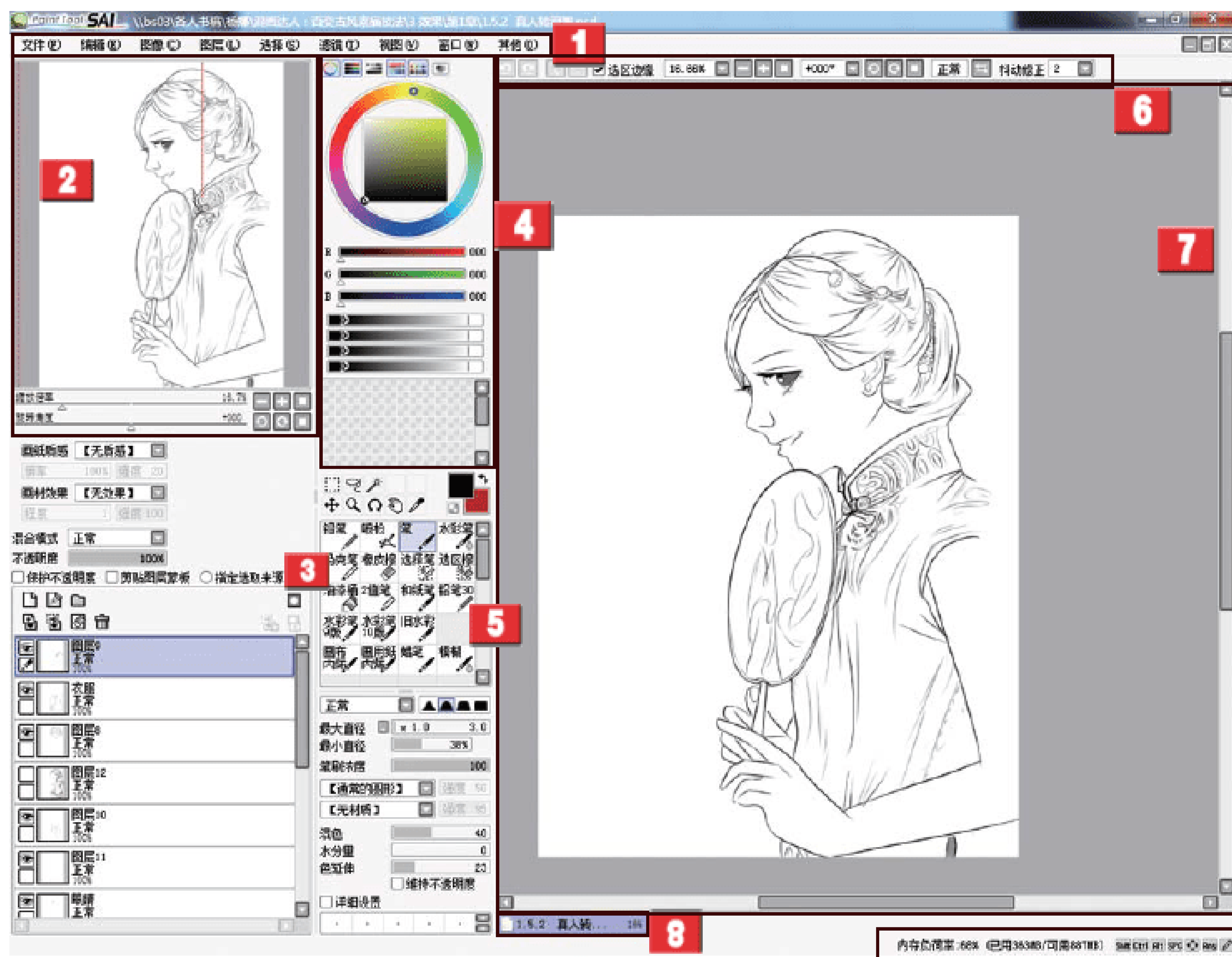
1.4　SAI绘画快速入门

本书主要采用的绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能吧。

1.4.1　SAI的操作界面

对于使用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手非常容易，因为软件的一些用法是相通的。对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也很容易。

操作界面的组成



SAI的操作界面

标　号	名　称	介　绍
1	菜单栏	共有9个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能
2	导航器	可以观察画面的整体情况，还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定
4	色彩面板	用于选取绘画色彩，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行详细设定
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	软件界面中最重要的一个区域，是用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以了解电脑的CPU以及内存的使用情况，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

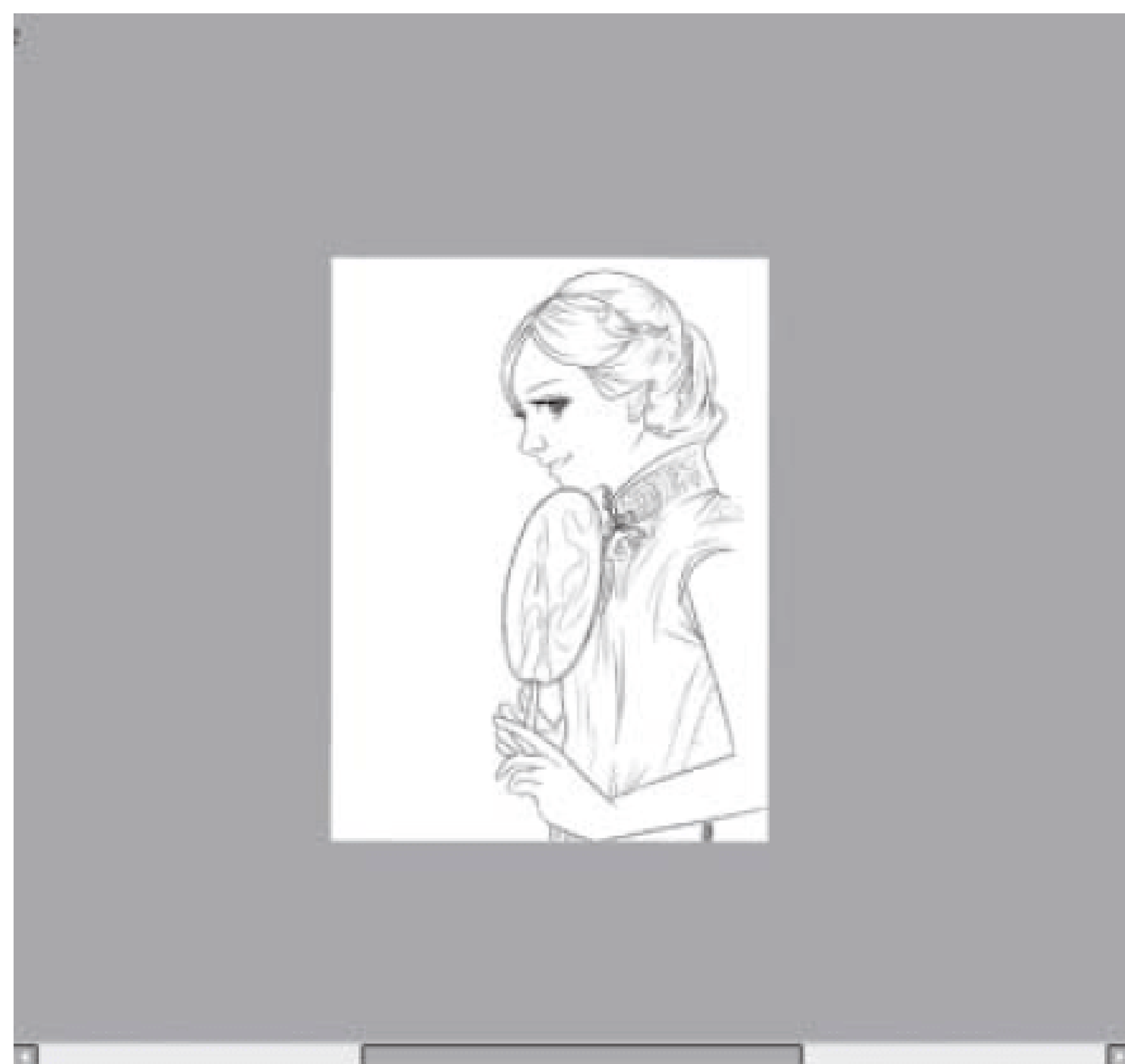
界面的个性化设置



面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种调节面板的方式。





全屏模式

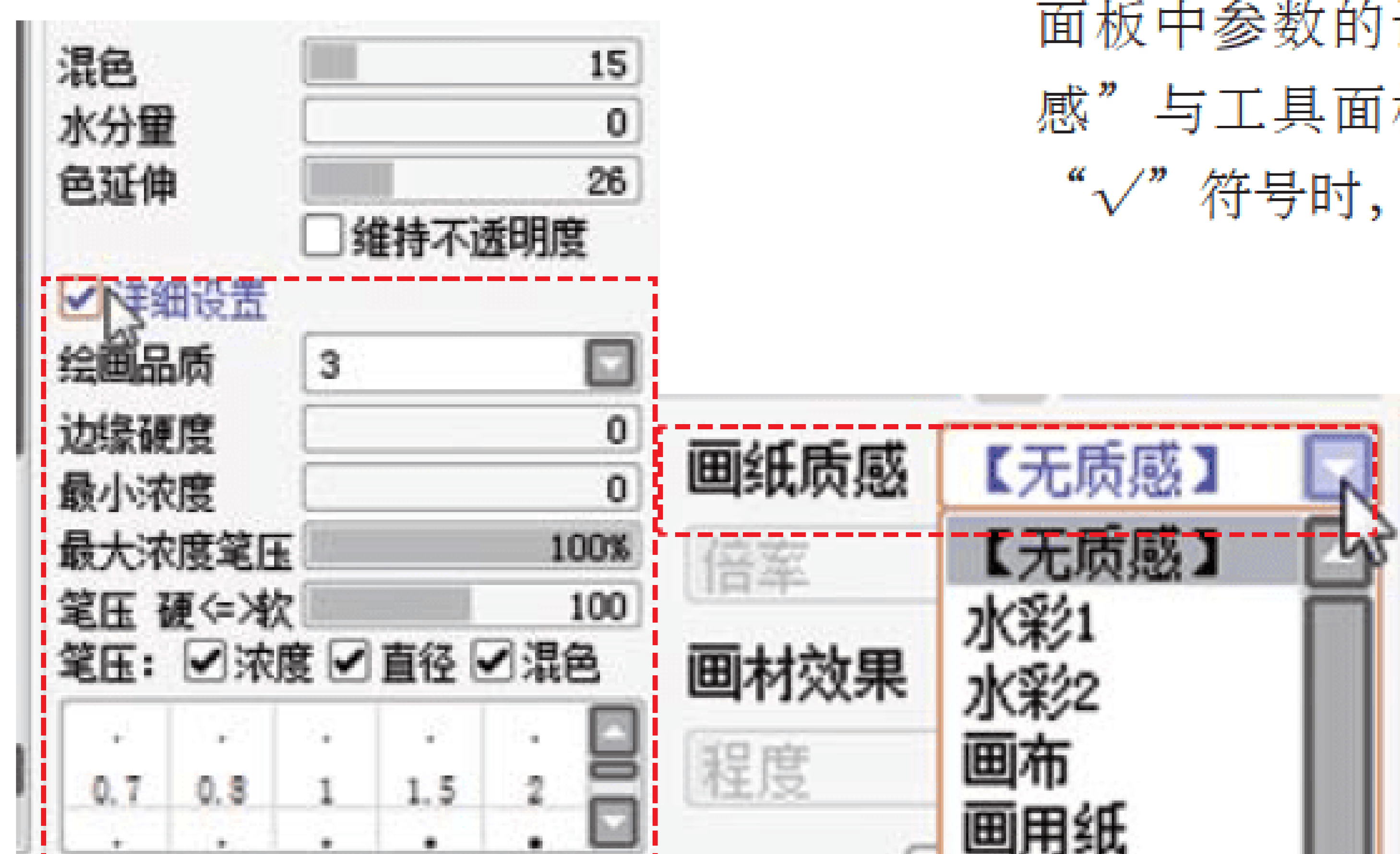


颜色和工具面板显示在左边



如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拖动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

拖动这两处均可调节面板大小。

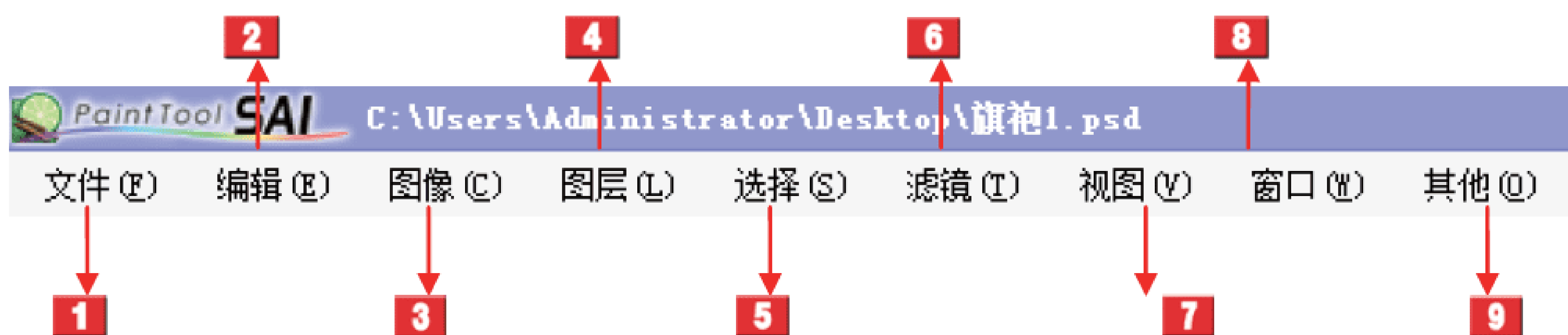


面板中参数的详细设置：选中图层中的“画纸质感”与工具面板中的“详细设置”复选框，出现“√”符号时，就可以对其进行更加详细的设置。

1.4.2 工作区的主要功能

SAI操作界面中的每个组成部分都有其存在的意义，下面将详细介绍各部分的主要功能。

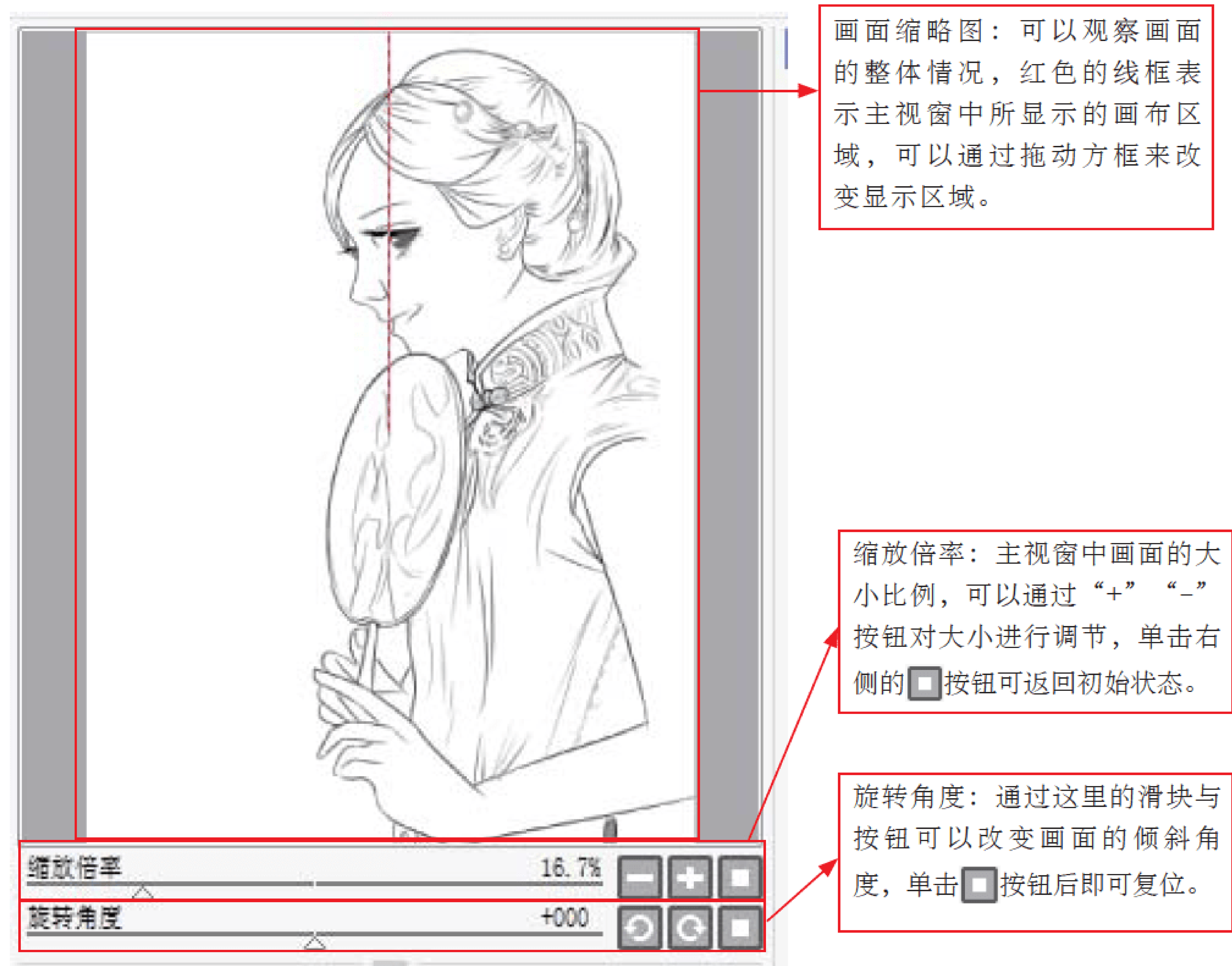
菜单栏



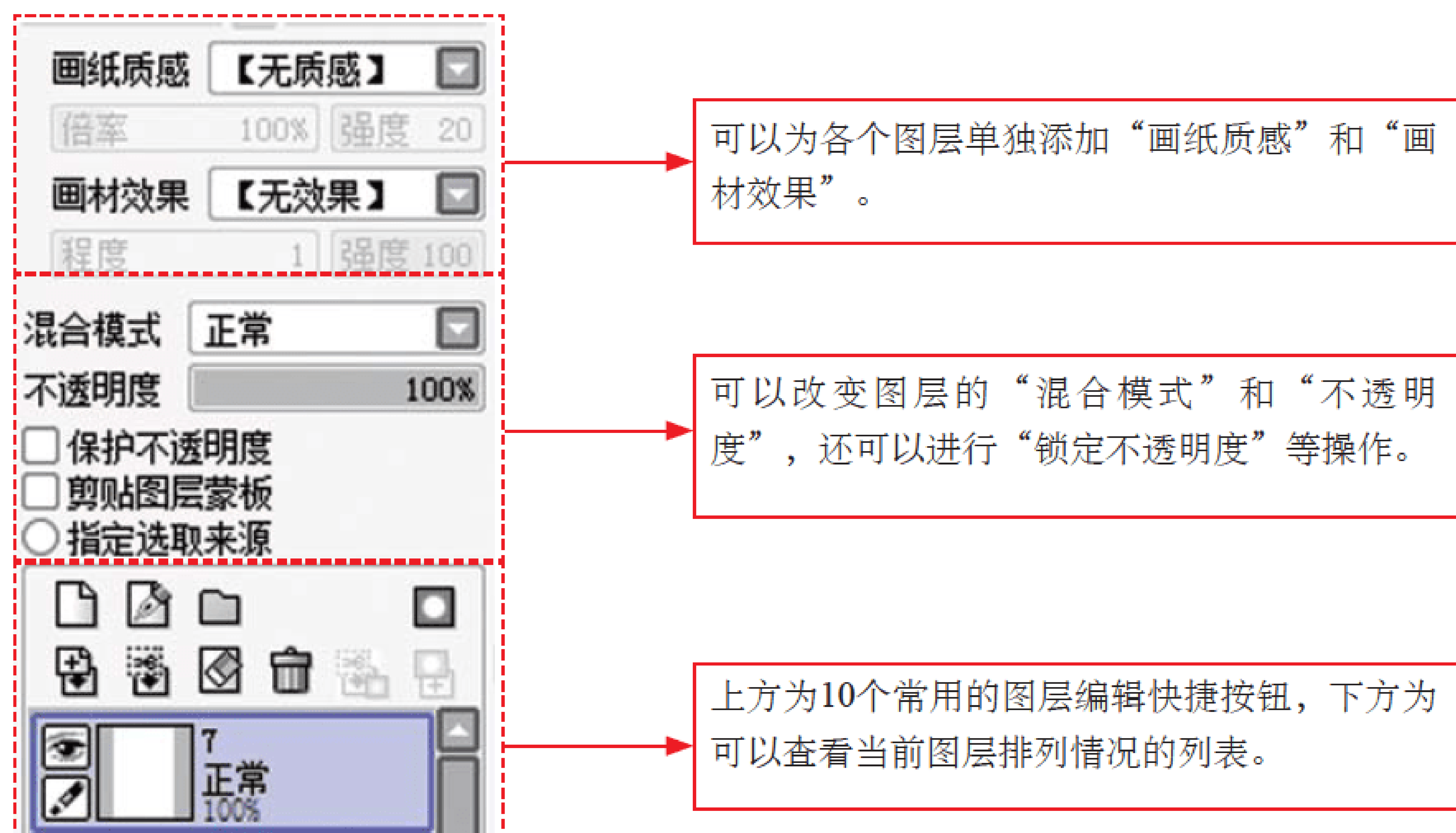
标　号	名　称	介　绍
1	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的操作项目
2	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像(C)	在这里可以对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，还可以改变画布的大小
4	图层(L)	可以使用编辑图层的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素
6	滤镜(T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图(V)	包括旋转角度与大小缩放等可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口(W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
9	其他(O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置



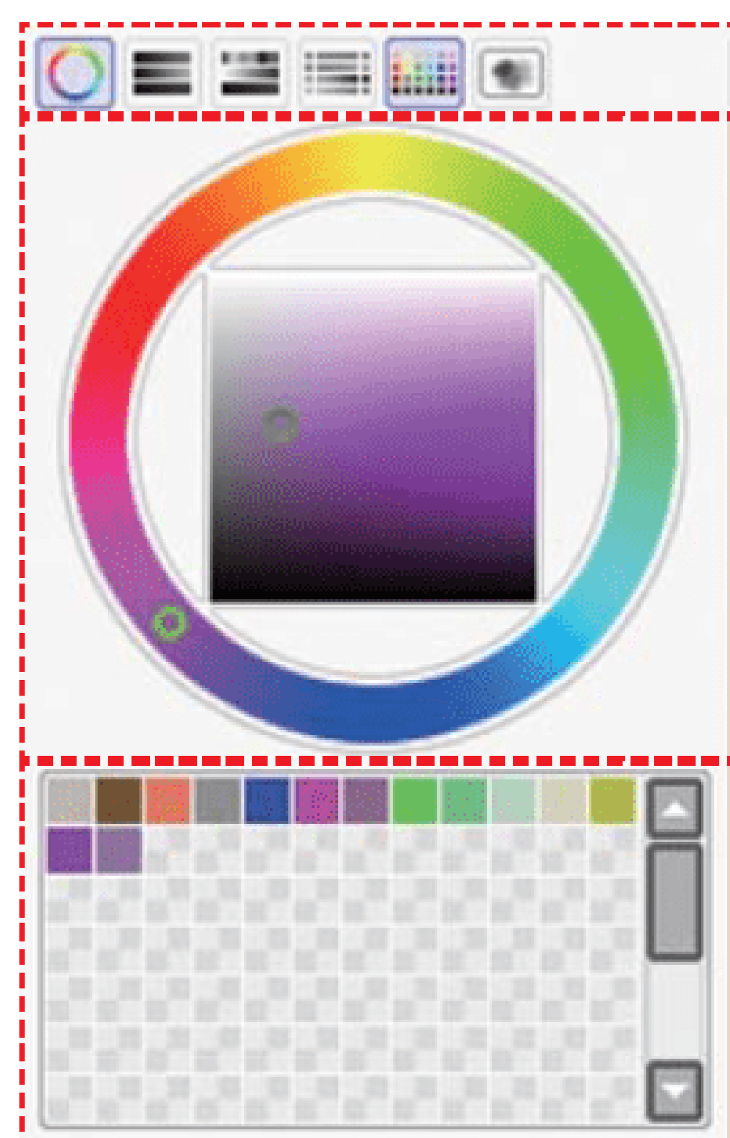
导航器


画面缩略图：可以观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域。
缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮对大小进行调节，单击右侧的按钮可返回初始状态。
旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，单击按钮后即可复位。
缩放倍率
16.7%
旋转角度
+000

图层面板


画纸质感
【无质感】
倍率 100%
强度 20
画材效果
【无效果】
程度 1
强度 100
混合模式
正常
不透明度
100%
保护不透明度
剪贴图层蒙板
指定选取来源
7
正常
100%
可以为各个图层单独添加“画纸质感”和“画材效果”。
可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。
上方为10个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的列表。

色彩面板



选择色彩方式按钮：包含6种选择色彩的方式，单击图标可以隐藏或显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以方便后续使用，在初始状态下，这里没有任何颜色。

工具面板



固定工具：这里存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以对已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

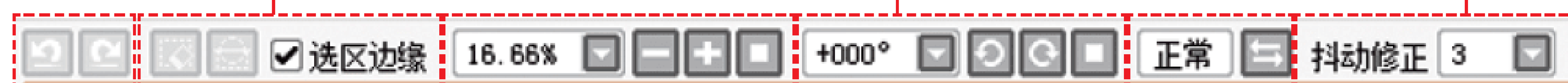
工具参数：可以对各种工具进行详细的设置，根据选择的工具不同，其中的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，单击□按钮可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。



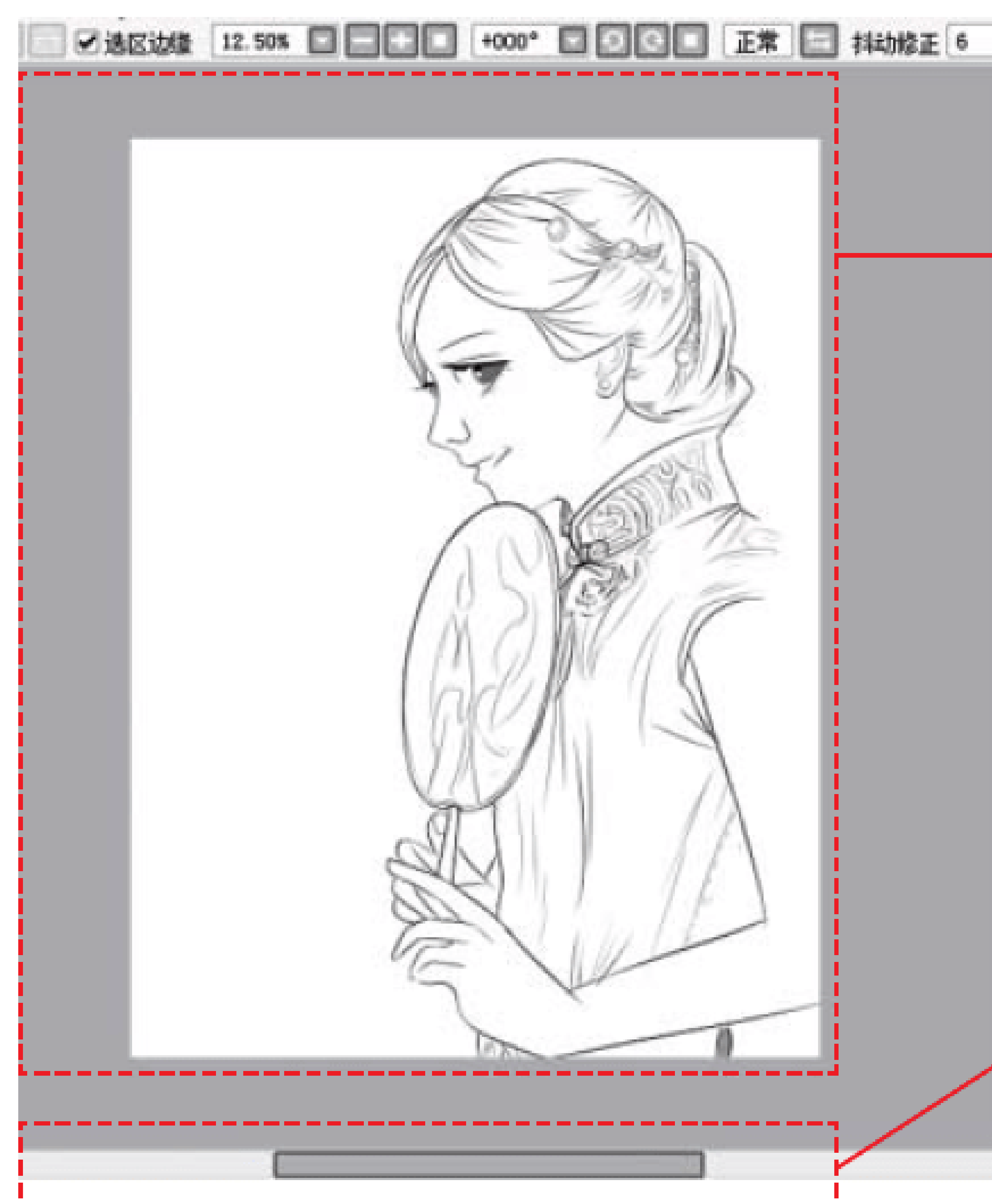
撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该图标可以左、右翻转画布，再单击即可复位。



主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都在这里进行，可以通过快捷工具栏和视图菜单等来变更视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块在视窗中显示需要的画面。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件之间进行切换，紫色标签代表当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

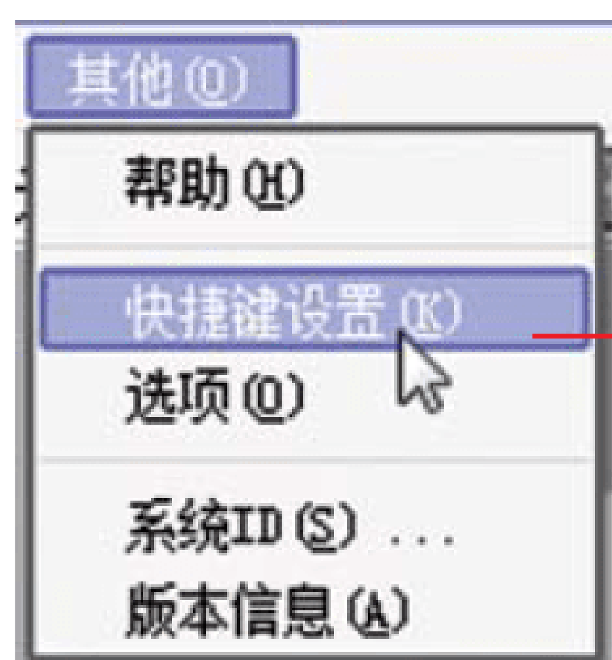
内存负荷率:47% (已用345MB/可用1153MB)　Shift Ctrl Alt SPC Any

内存负荷率：显示电脑当前的系统负荷与SAI可用的内存容量。

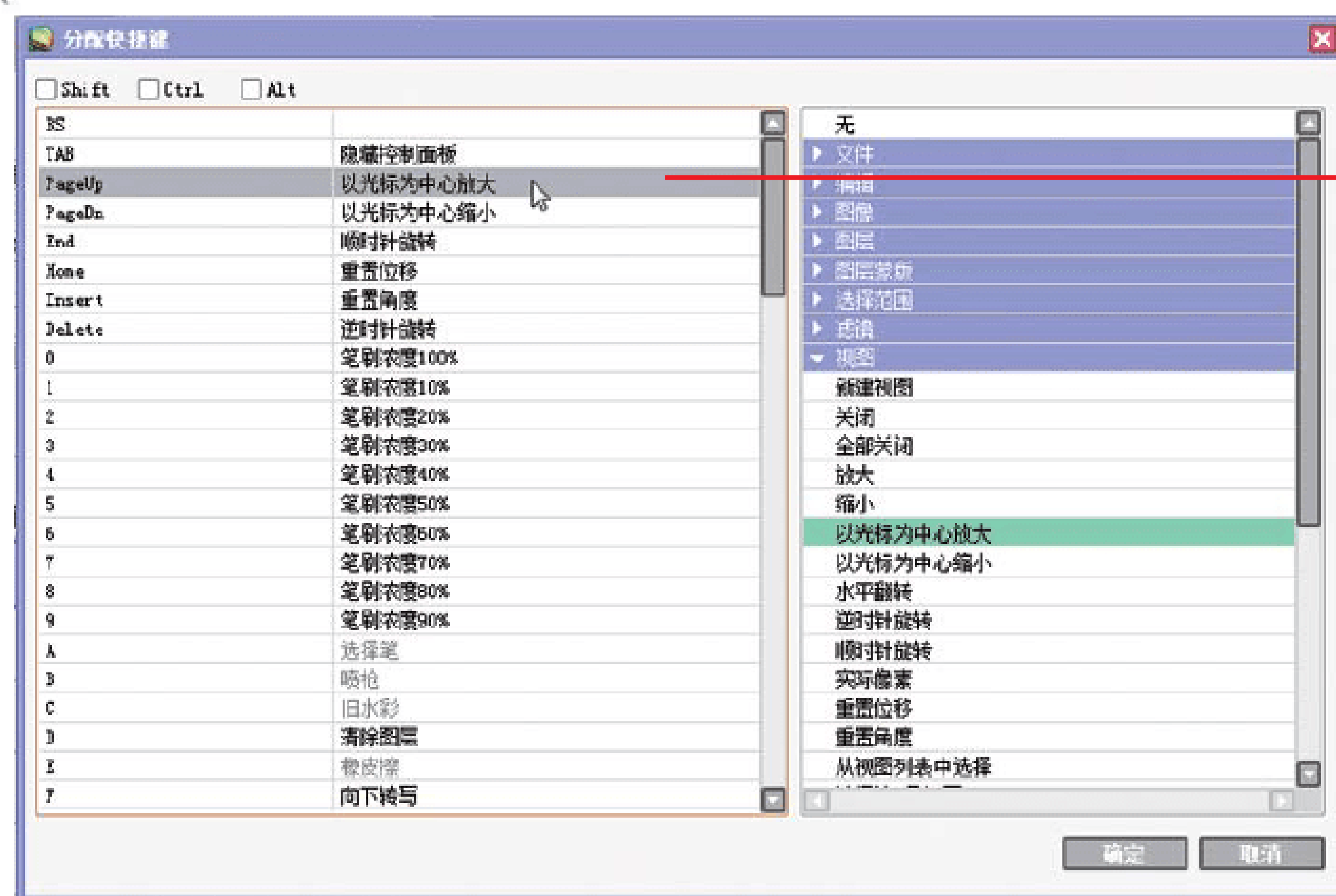
按键显示：当使用数位板或者按下上述按键后，对应的图标会亮。

1.4.3　常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以提高工作效率。



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令。



在这里可以随意设置自己所需要的快捷键，在左边选择快捷键，在右边选择相对应的快捷操作，最后单击“确定”按钮即可。

1.5 用SAI绘制漫画实战

目前，大部分漫画都是用SAI来绘制的，本节将以漫画人物的临摹以及真人转漫画的绘制为例，通过详细的分步和讲解，介绍用SAI绘制漫画的具体操作和技法。只要掌握了本章内容，后面的实例绘制起来就容易了。

1.5.1 实战——漫画人物临摹

本节开始使用数码软件来绘制古风漫画人物，可以先选一个简单的人物进行临摹，循序渐进地学习。

绘制前期设置

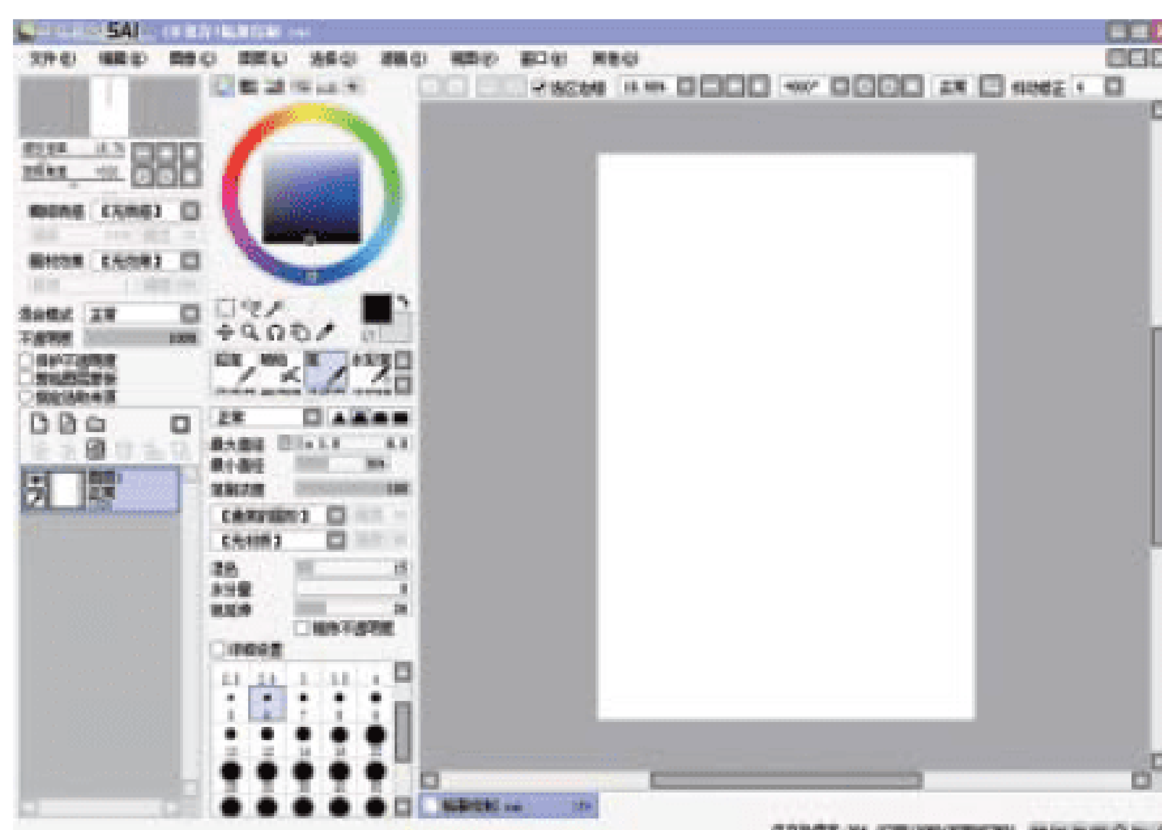


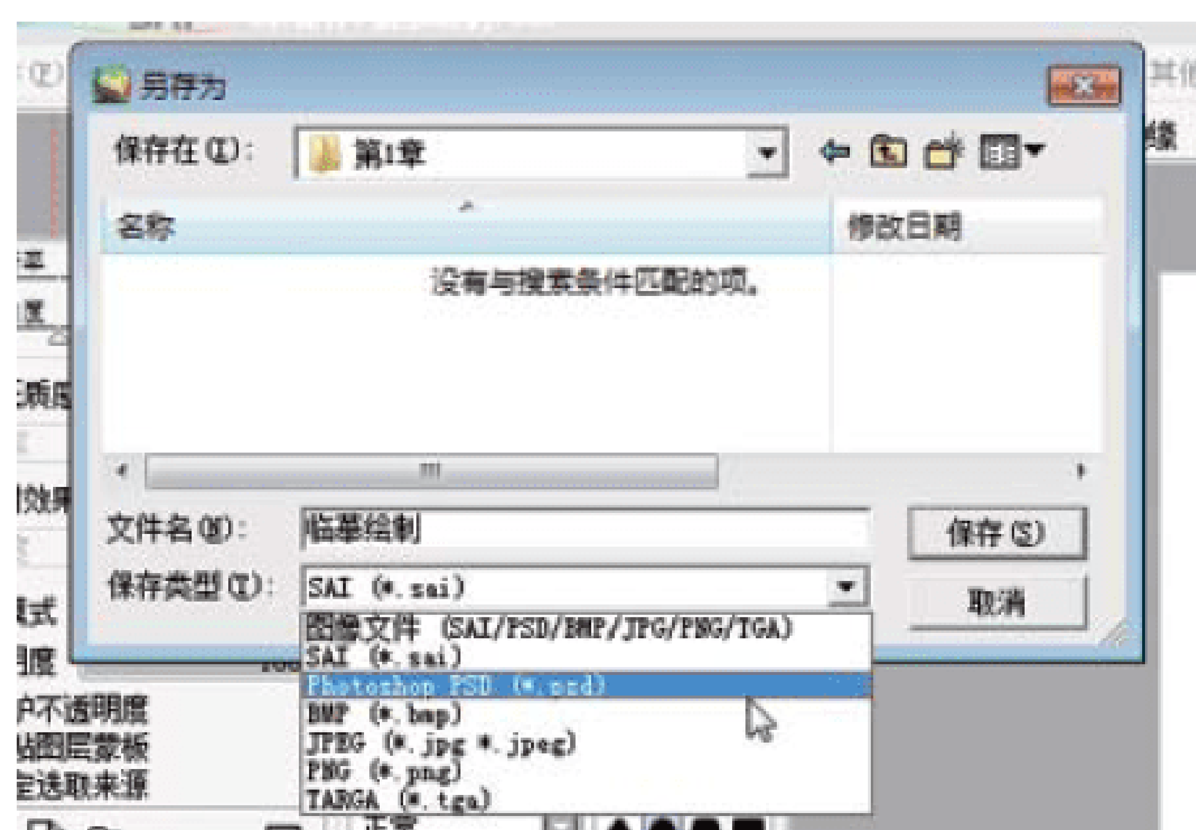


1 打开软件SAI，在“文件”菜单中选择“新建文件”命令。

2 弹出“新建图像”对话框，根据要求给文件命名，设置文件大小为2000像素×3000像素，分辨率为300像素。



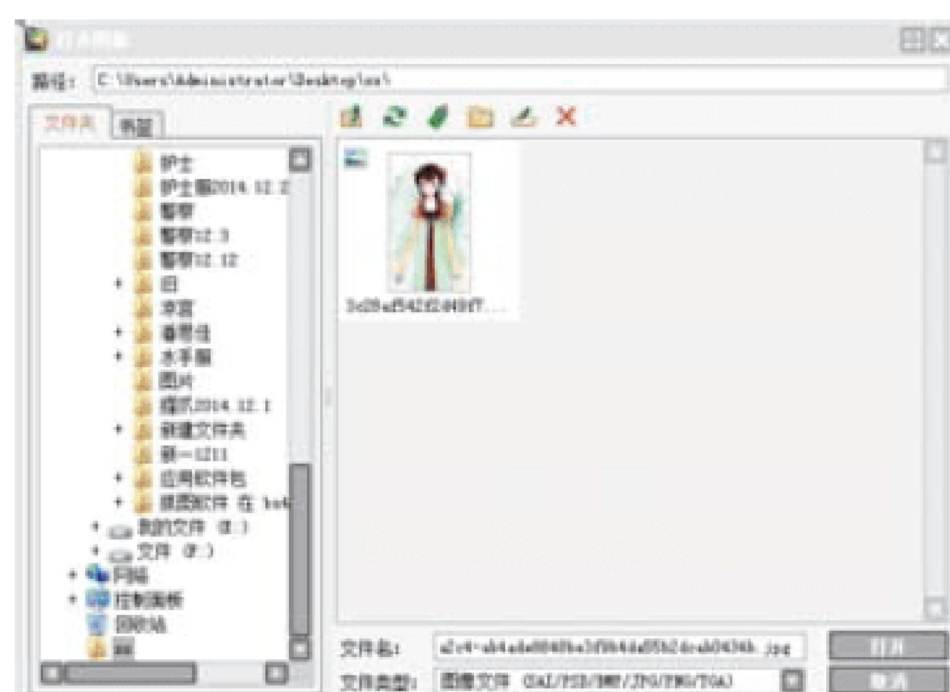




3 在上一步确定之后会建立一个如图所示的空白画布，为防止文件丢失可以保存，可使用Ctrl+S快捷键保存文件。

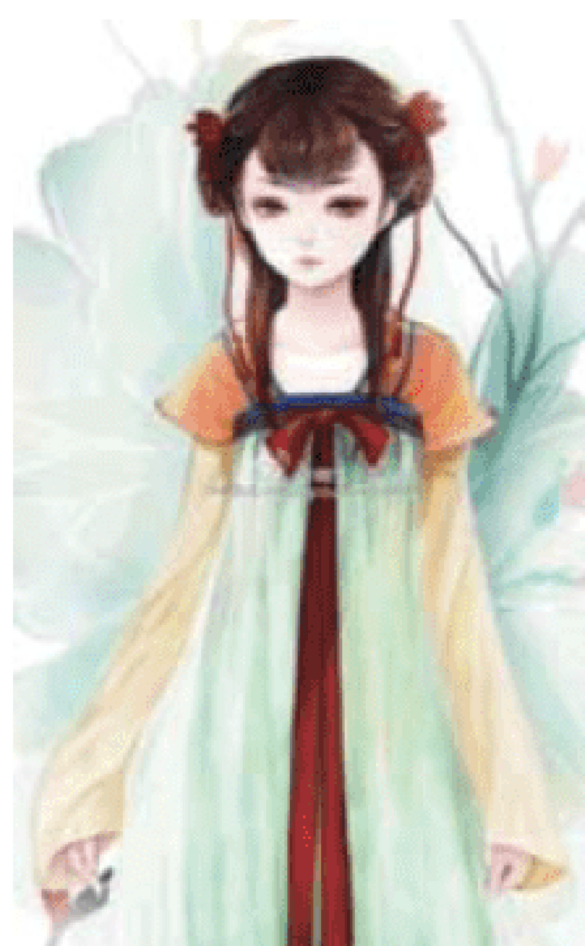
4 保存时在“保存类型(I)”下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以方便后续在Photoshop软件中进行操作。

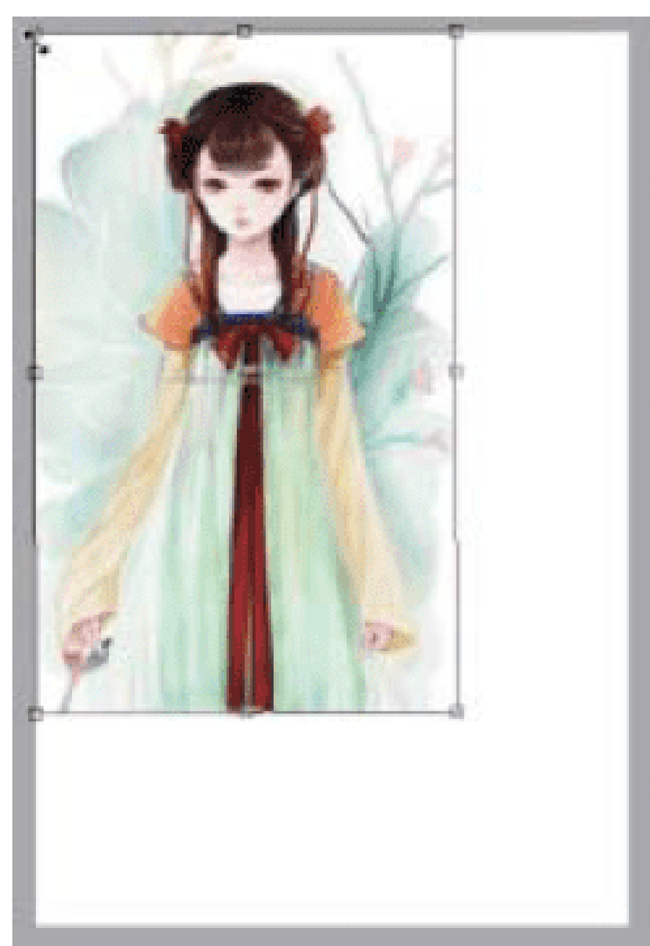




5 如果要想使选择的图片长小于宽，可以在“图像”菜单中选择“逆时针90度旋转图像”命令。

6 在“文件”菜单中选择【打开】命令，找到图片保存的位置，打开图片。





7 使用选择工具全选图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，并在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。

8 在图层面板中选择自由变换工具，将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T来放大，注意放大图片时要等量放大。

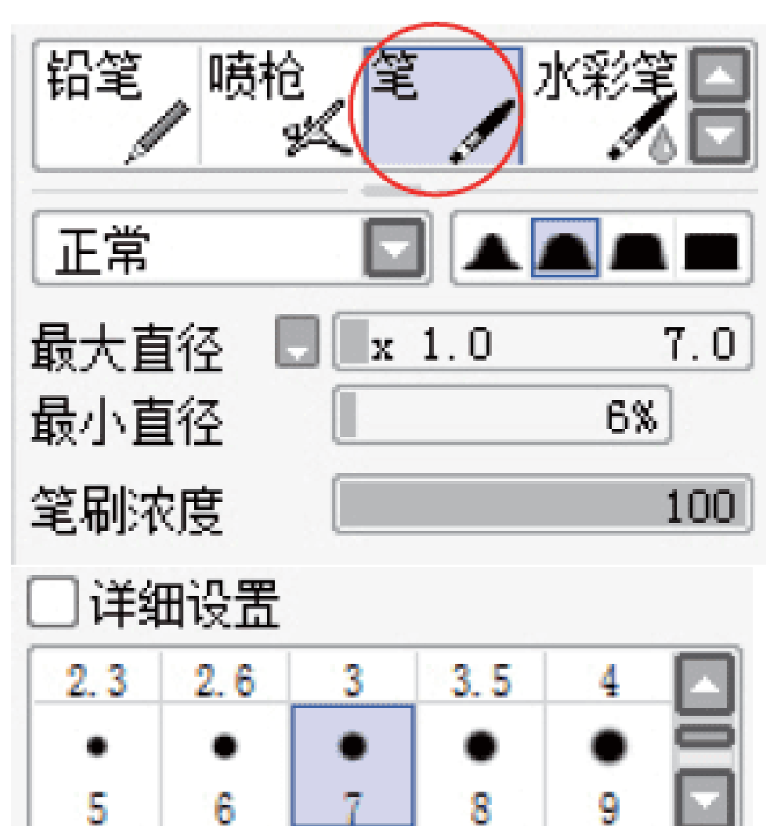
绘制形体



混合模式 正常
不透明度 24%

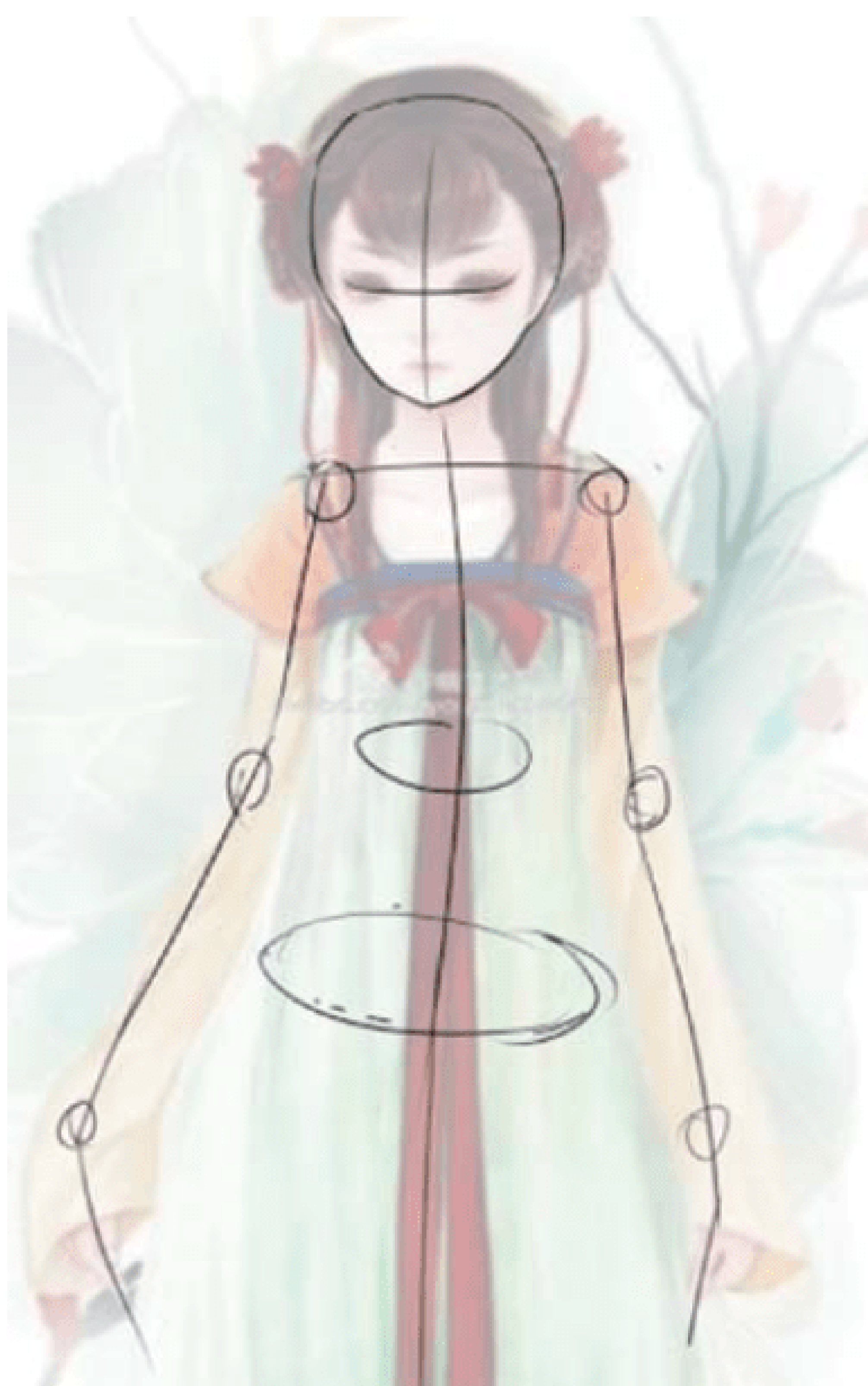
9 降低图片的透明度，使其变模糊，以方便后续绘制临摹。

10 选用7号左右的笔刷进行绘制，看准比例，用简单的线条勾勒出人物的姿势。虽然是临摹，但是对形体草图的把握也不能轻视。







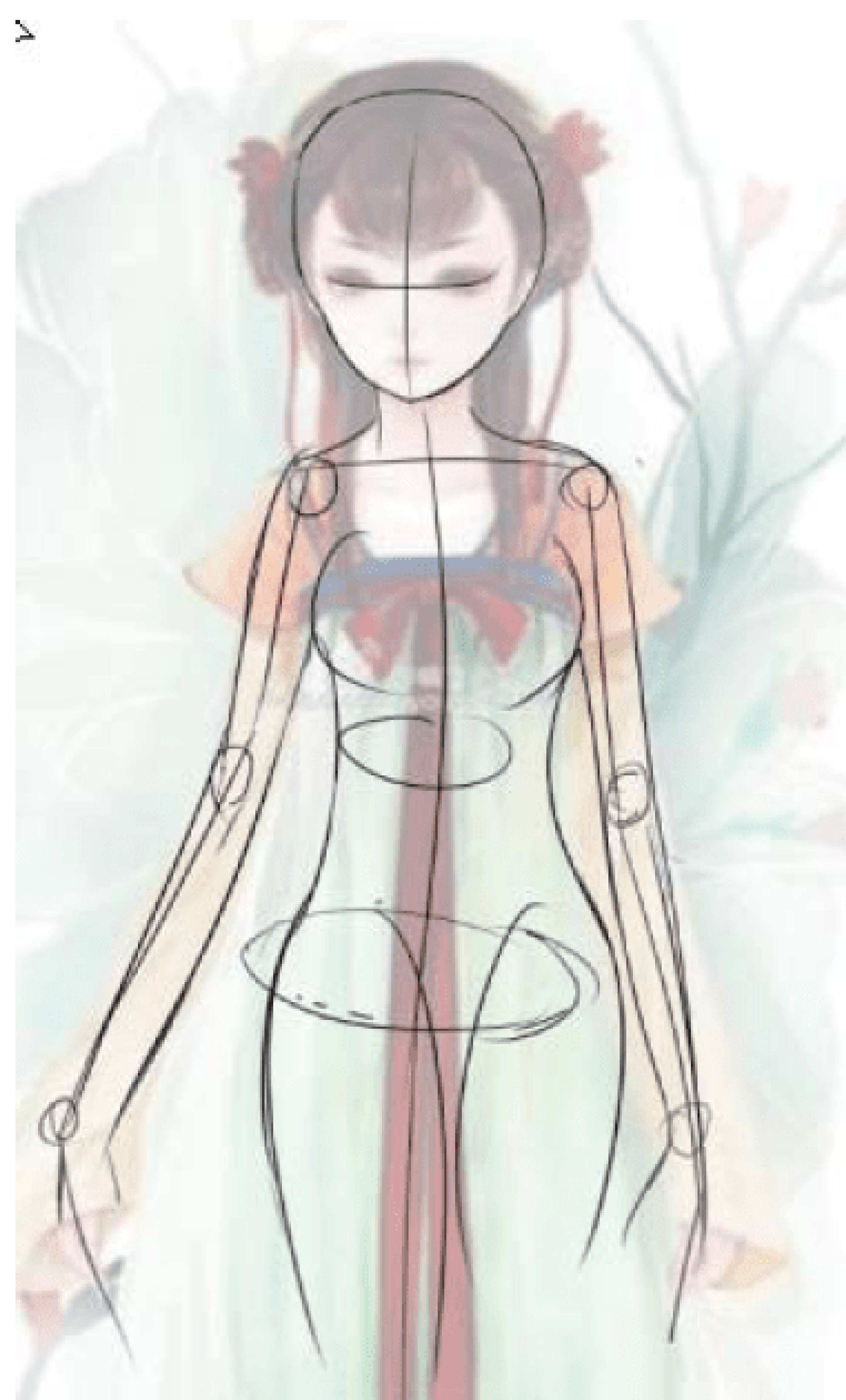


11 在原图的基础上，用十字线确立人物五官的位置和角度，大致画出关节转折的地方。



12 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



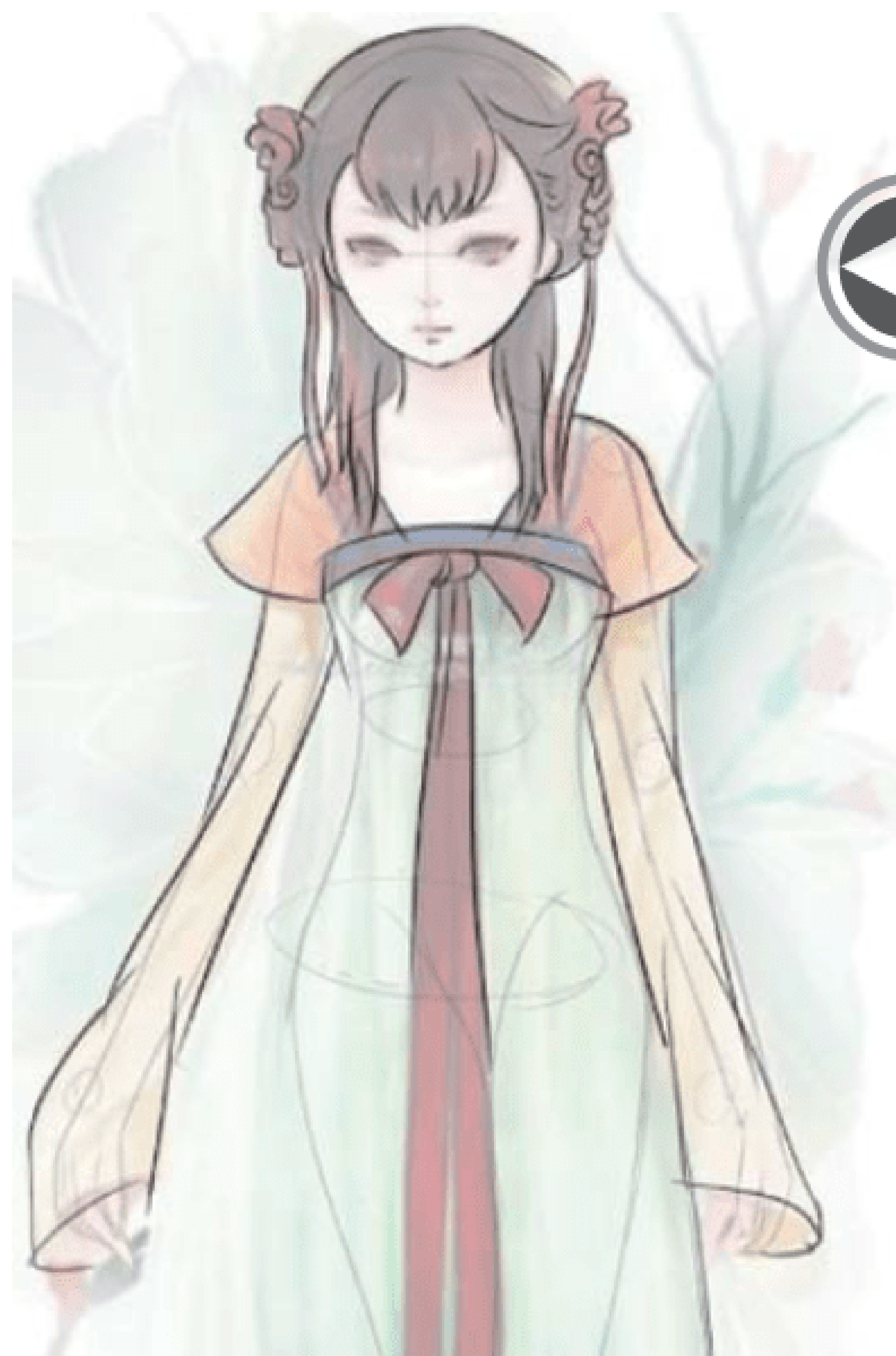




13 详细画出人体结构，擦除辅助线，人物形体就出来了。把握好形体，对后续绘制有非常大的帮助。



绘制草图





14 根据十字线简单地画出五官、耳朵和头发，并绘制出衣服轮廓，确立好头发的走向。



15 绘制眼睛，注意高光，细化头部。褶皱通常在关节处较为密集。





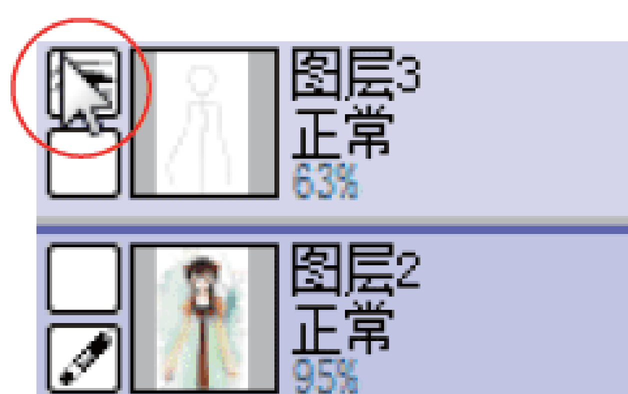


16 根据衣服上的褶皱，画出衣服的纹理、图案。详细刻画五官。



17 擦除辅助线，关闭原画图层，检查整理每一根线条，草图就完成了。

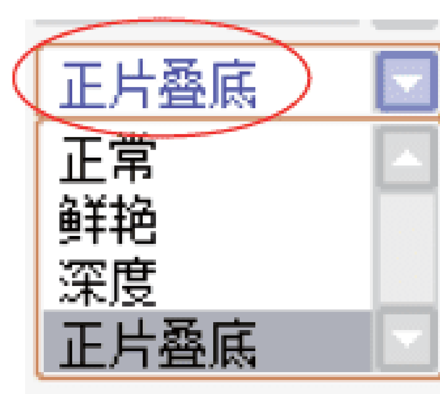


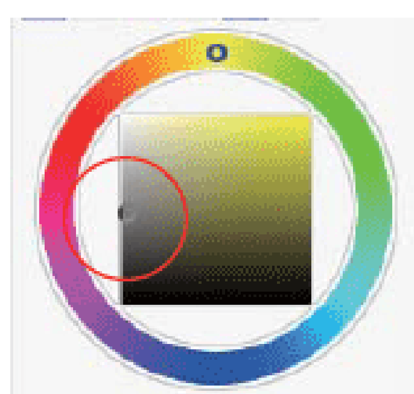




绘制阴影







18 选取颜色为人物的衣服上底色，底色图层的混合模式设置为“正片叠底”。



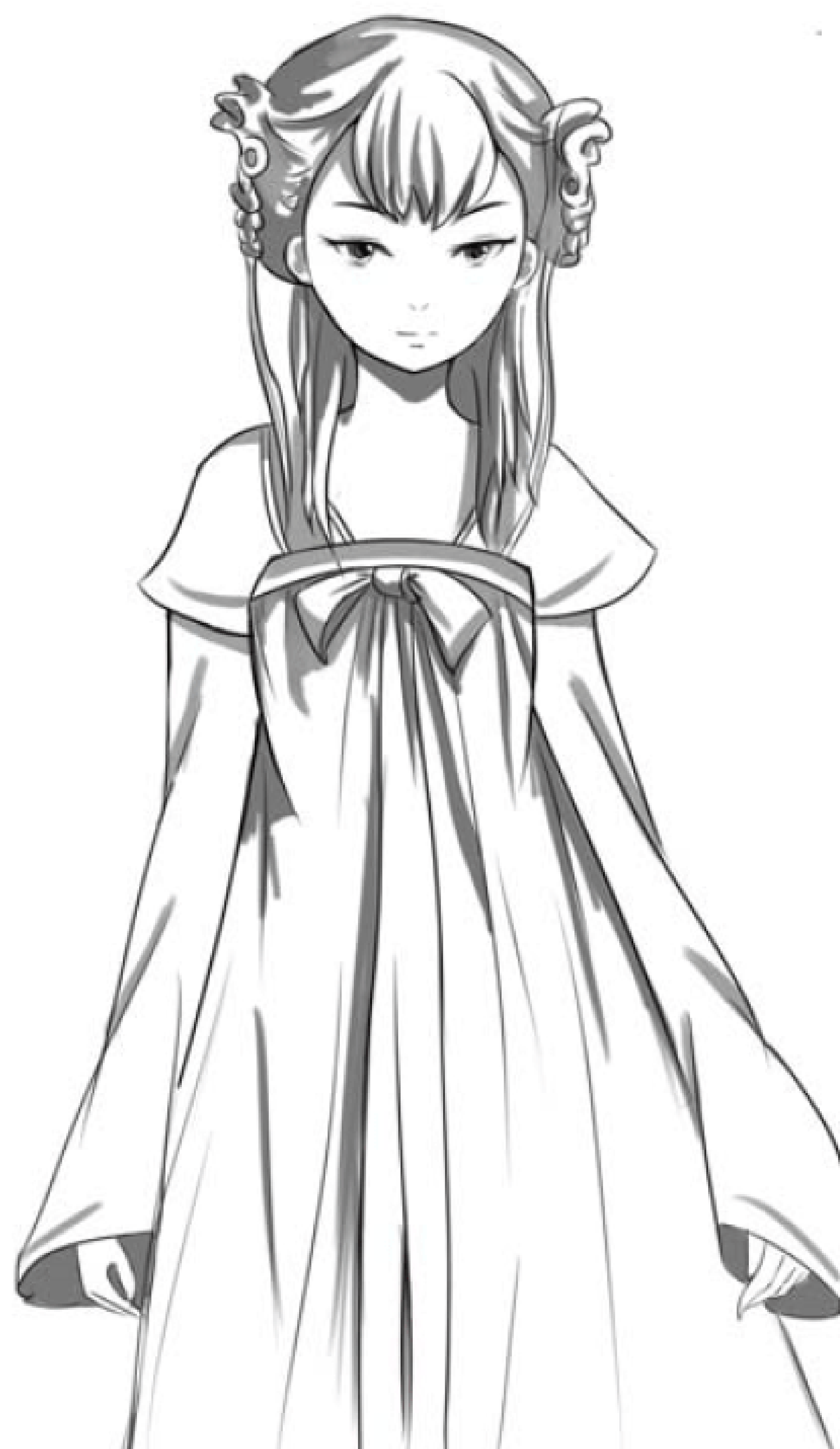




19 根据光源为阴影选取颜色，为人物绘制阴影。

20 整理画面，检查画面的完整性。



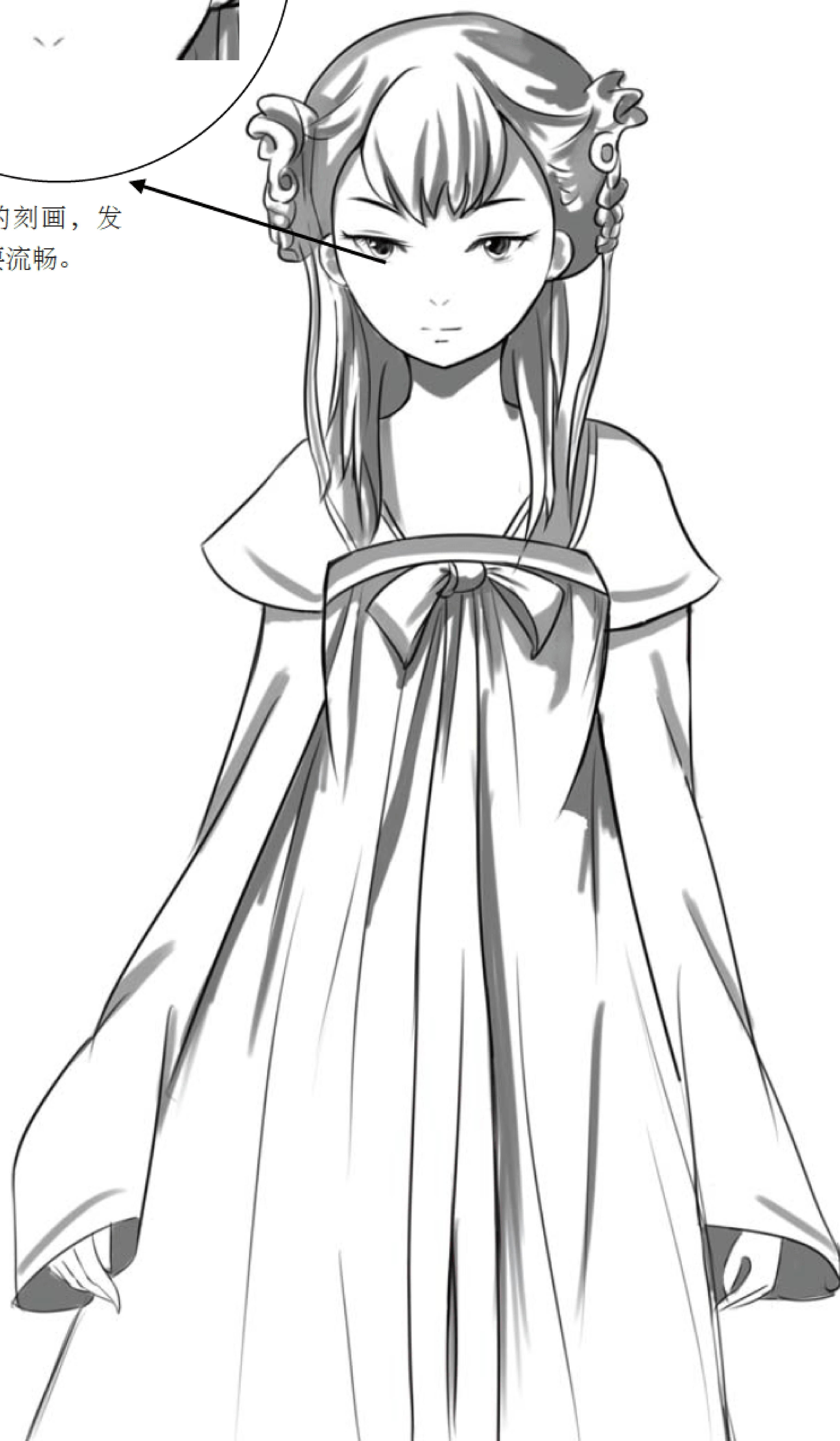






21 至此，一幅画就基本完成了，人物瘦小的身体，纤细的线条，显得非常柔美。

注意眼神的刻画，发梢的线条要流畅。



1.5.2 实战——真人转为漫画

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片来做参考，通过将真人照片夸张、变形来绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

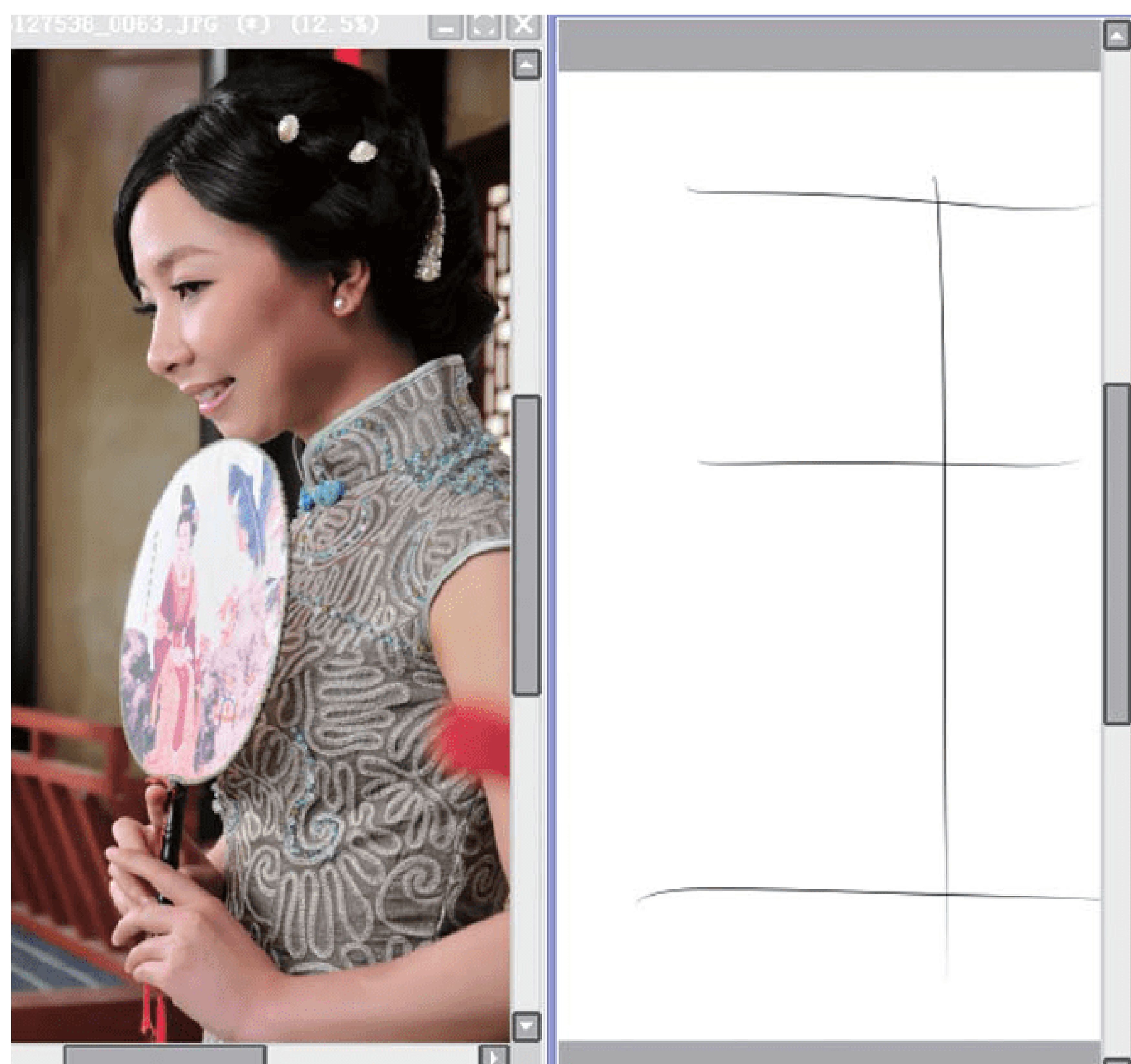
绘制草图



选择一个近景镜头的照片进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，增强人物的相似度。这里选择的是一张古风的写真照片。

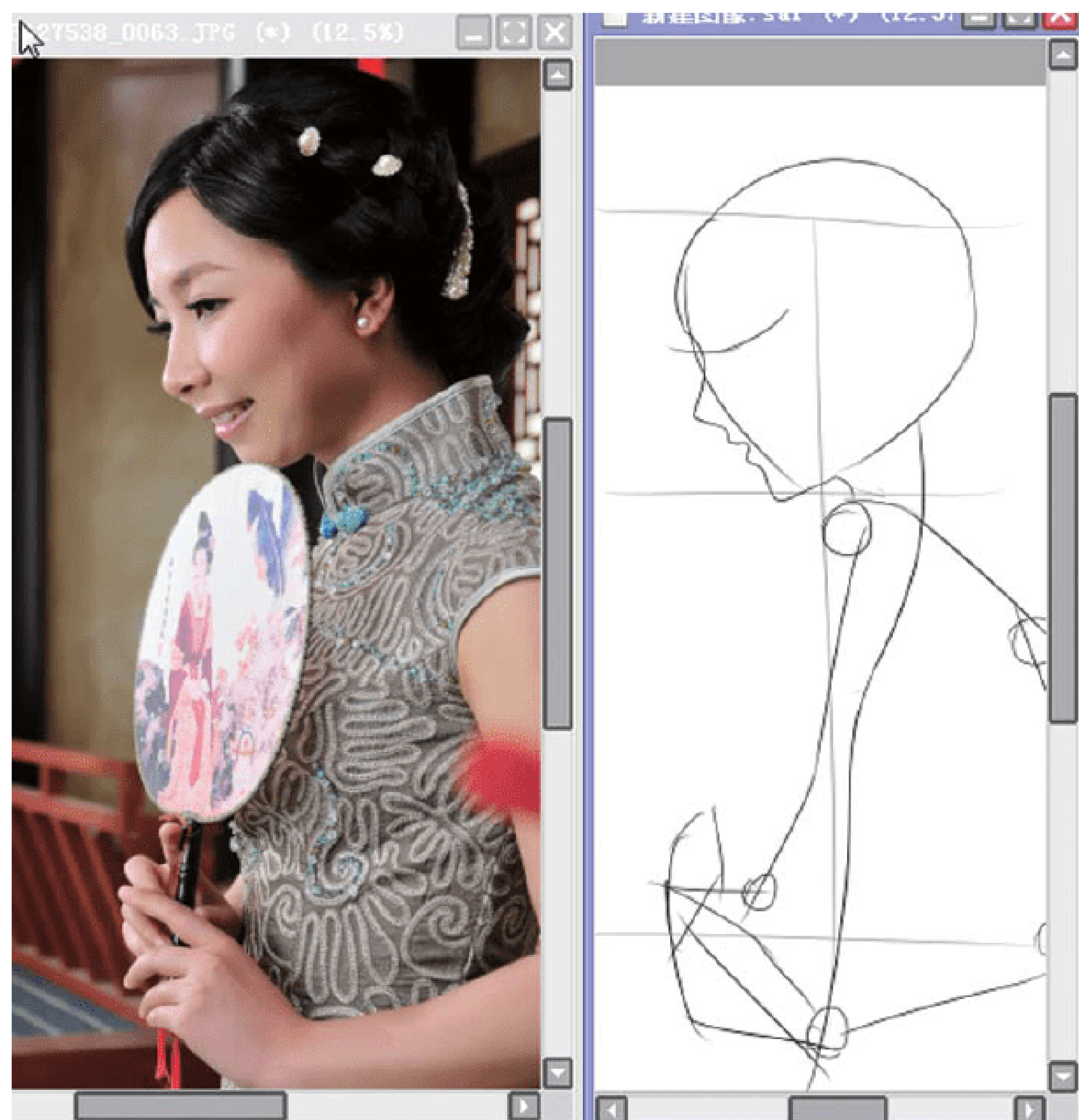
人物特点：身着清朝旗装、侧身手拿团扇、开心地微笑。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张，发型稍做修饰。



1 在SAI里打开选择的照片后，再新建一个画布，将新建画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如左图所示。根据照片在画布上先确定人物的头身比和重心线。





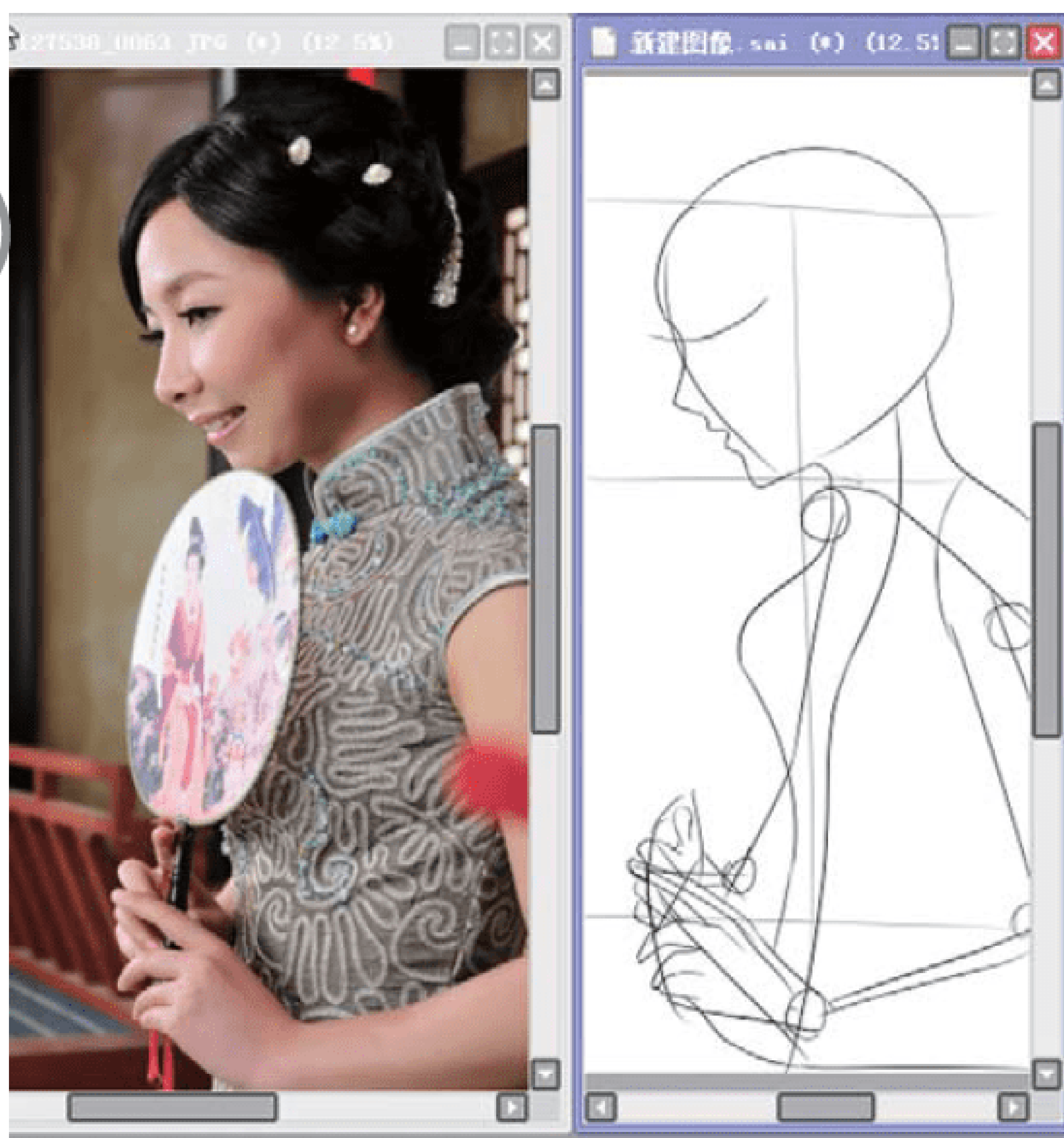


2 根据比例线，选用6号“笔”工具简单地勾出人物的大致动态，用小圆圈标出人物的关节，以方便后续绘制。



3 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构。适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。







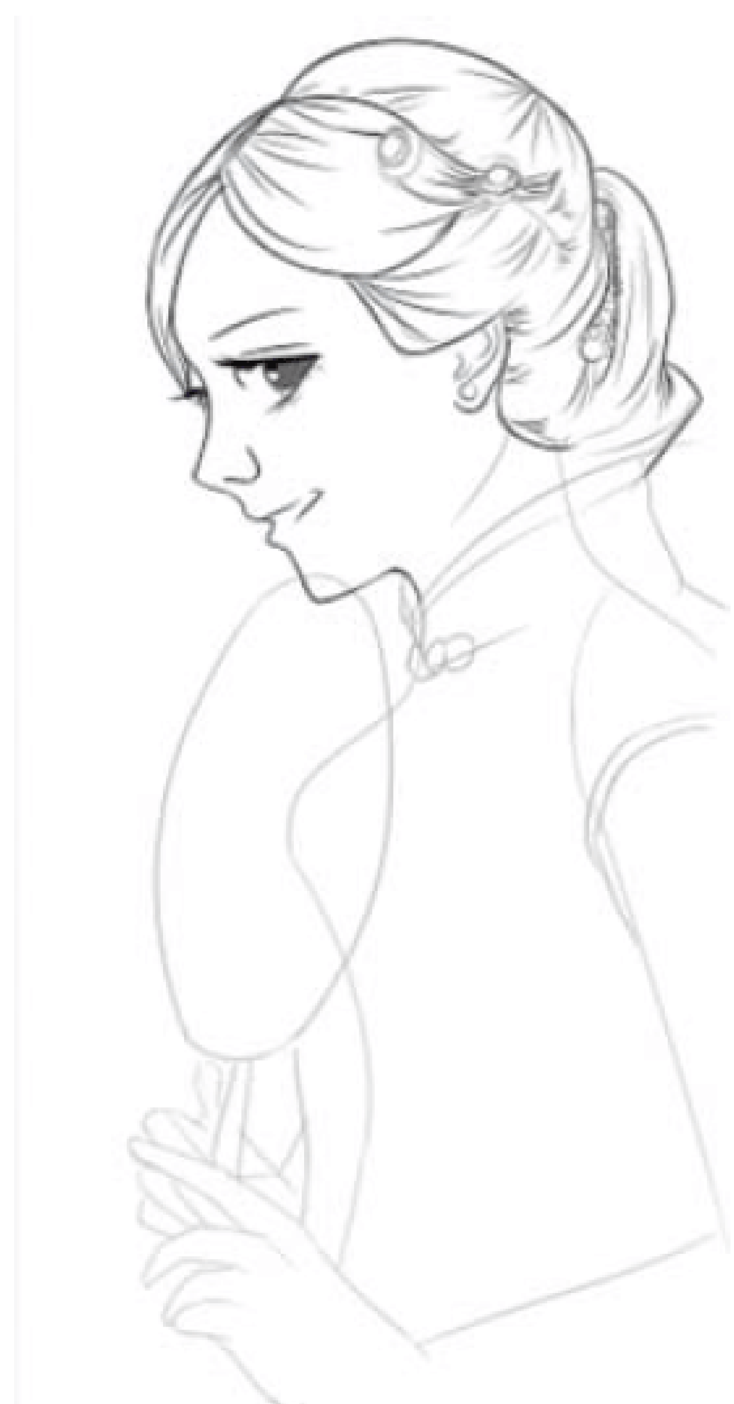


4 根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。

5 继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的身体结构更加层次分明。



整理画面





6 整理画面，根据线稿草图先绘制出人物的头发和盘扣部分，将头发分缕画出来，使结构层次明了。

7 继续绘制人物的身体部分和衣服，衣服线条的绘制相对于头部线条要更加随意、放松一些。





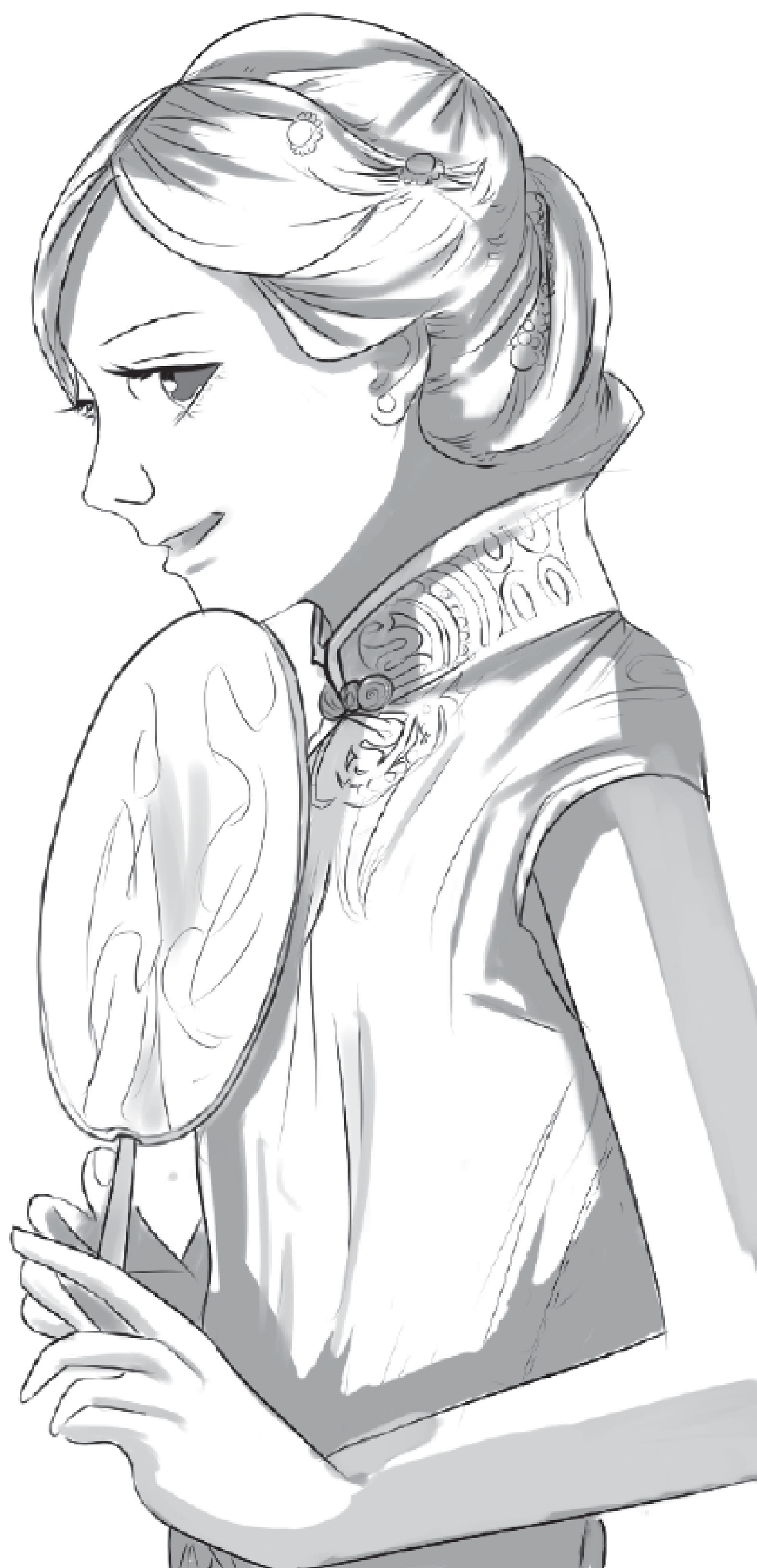
8 如果觉得画面单调，可以再绘制一些花纹做装饰，让画面更加丰满。

9 擦去被扇子遮挡住的下巴，让头饰与头发之间的空间关系更加明确。





10 擦去线稿的草图部分，整理出一张干净完美的人物线稿。





11 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化，使画面更加完整。



12 做最后的修饰，完成最终效果。将真人转为漫画中的人物时，五官要尽量夸张，人体结构要比较简洁明了。



添加头饰可以增加人物的魅力值，另外要注意头饰跟头发的空间关系要正确。

绘制衣服时，线条的粗细变化有致，则更能体现画面的韵律感。

第2章

线稿草图绘制流程

上一章已经讲解了古风漫画的基础知识，本章主要讲解草图绘制，将细化漫画绘制的全过程。在古风漫画中，草图步骤只是绘制漫画的前奏，也不是绘制漫画的最长环节，但结果却是至关重要的。为了使大家能够养成良好习惯，本章将进行细致讲解。





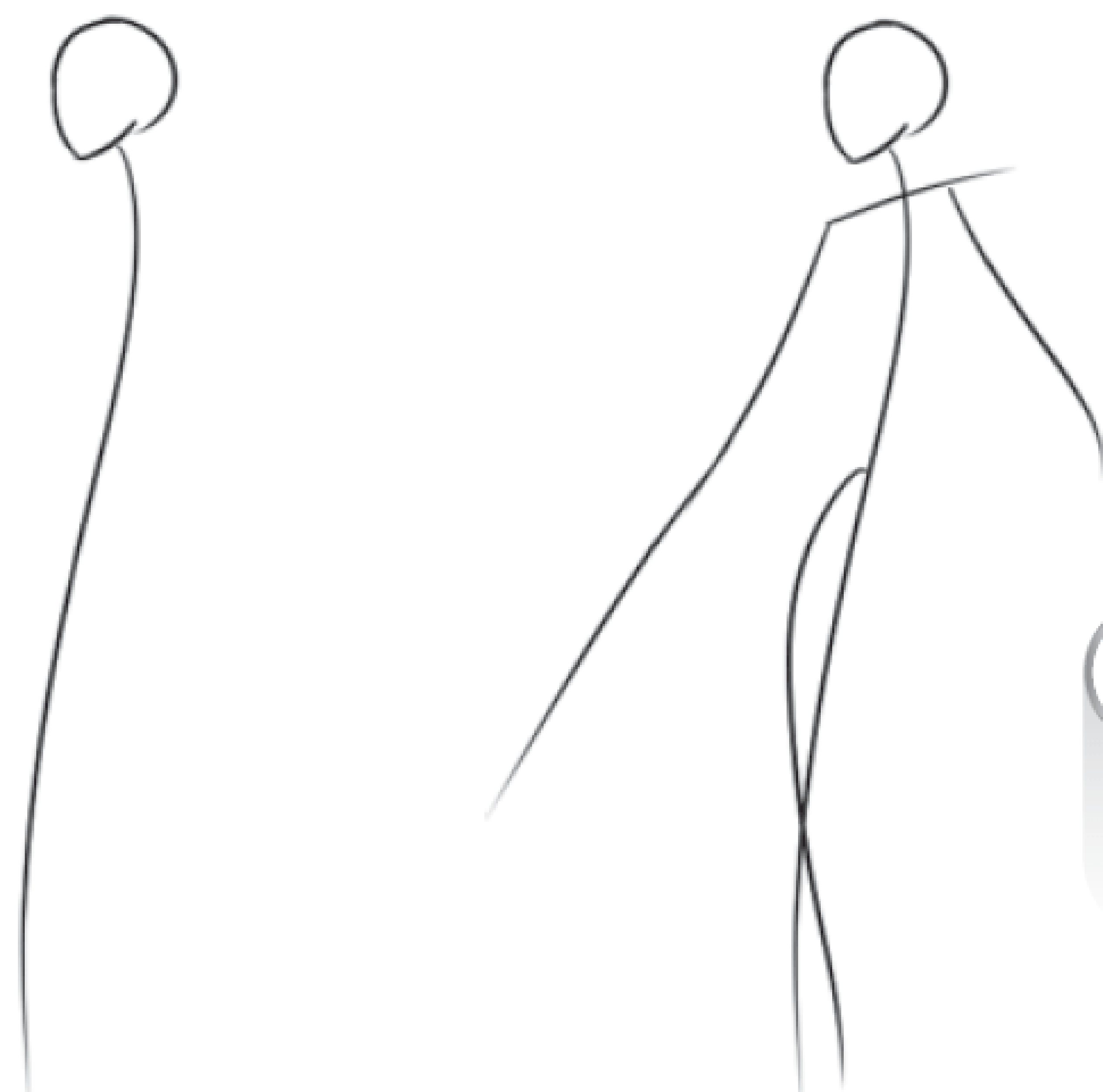
2.1 六步速成——线稿草图快速上手

线稿草图是绘制漫画非常重要的一部分，不要看它线条单一，但只要草图绘制好，作品就成功了一大半。本节主要分六步详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 实战——动作草图设定

要想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。

1 用线条和圆圈表现人物的躯干，这个古风人物为七个半头身。

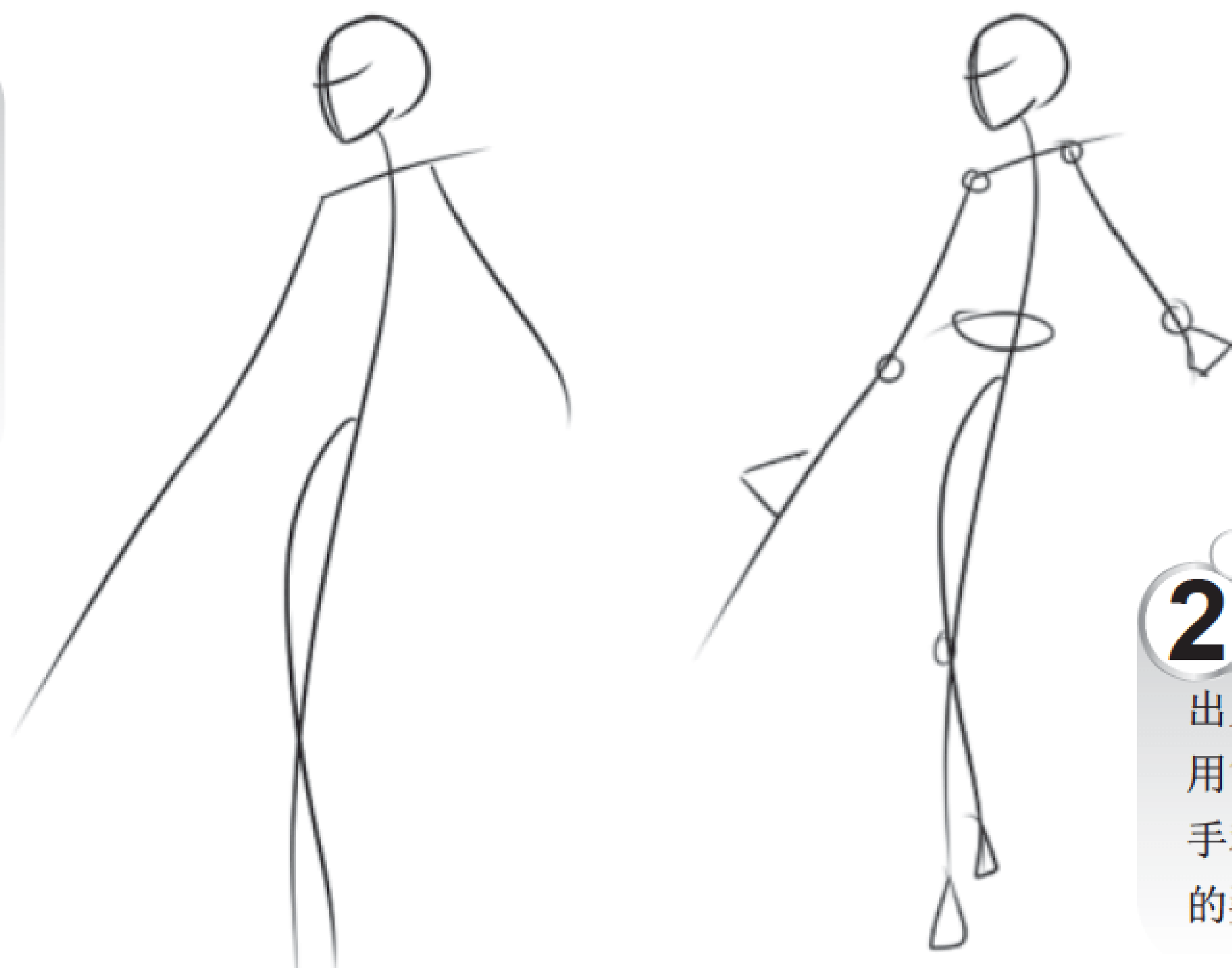


2 用线条在躯干上画出四肢，表现出人物的动作。

2.1.2 实战——五官关节设定

初步确立人物的五官，以及与角色动作紧密相关的重要关节。

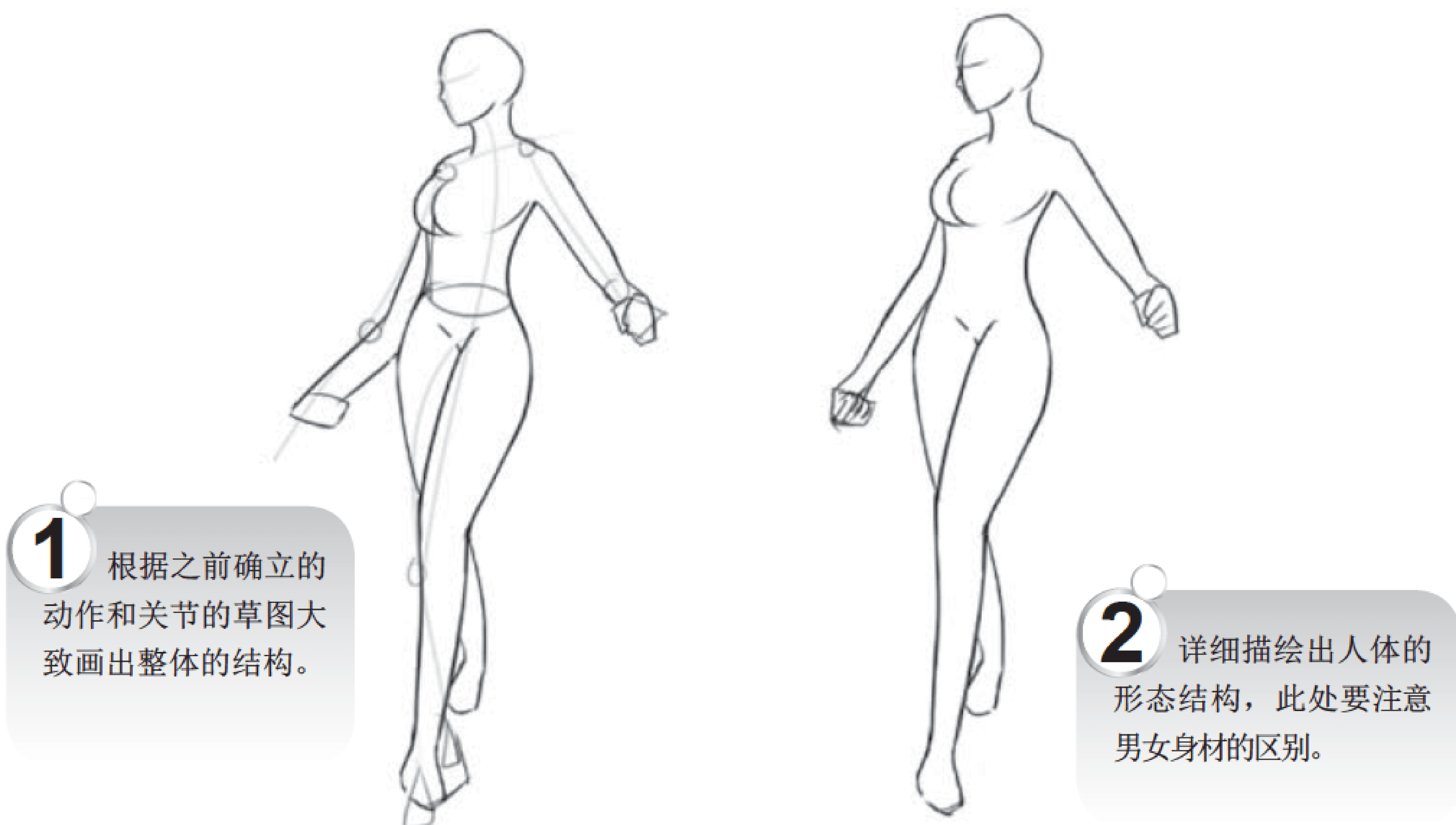
1 用十字线来确立五官。十字线能很准确地帮助我们找到面朝不同角度时五官的位置。



2 用小圆圈标记出人物的关节，再用简单的线条勾出手和脚。人物大致的姿势就出来了。

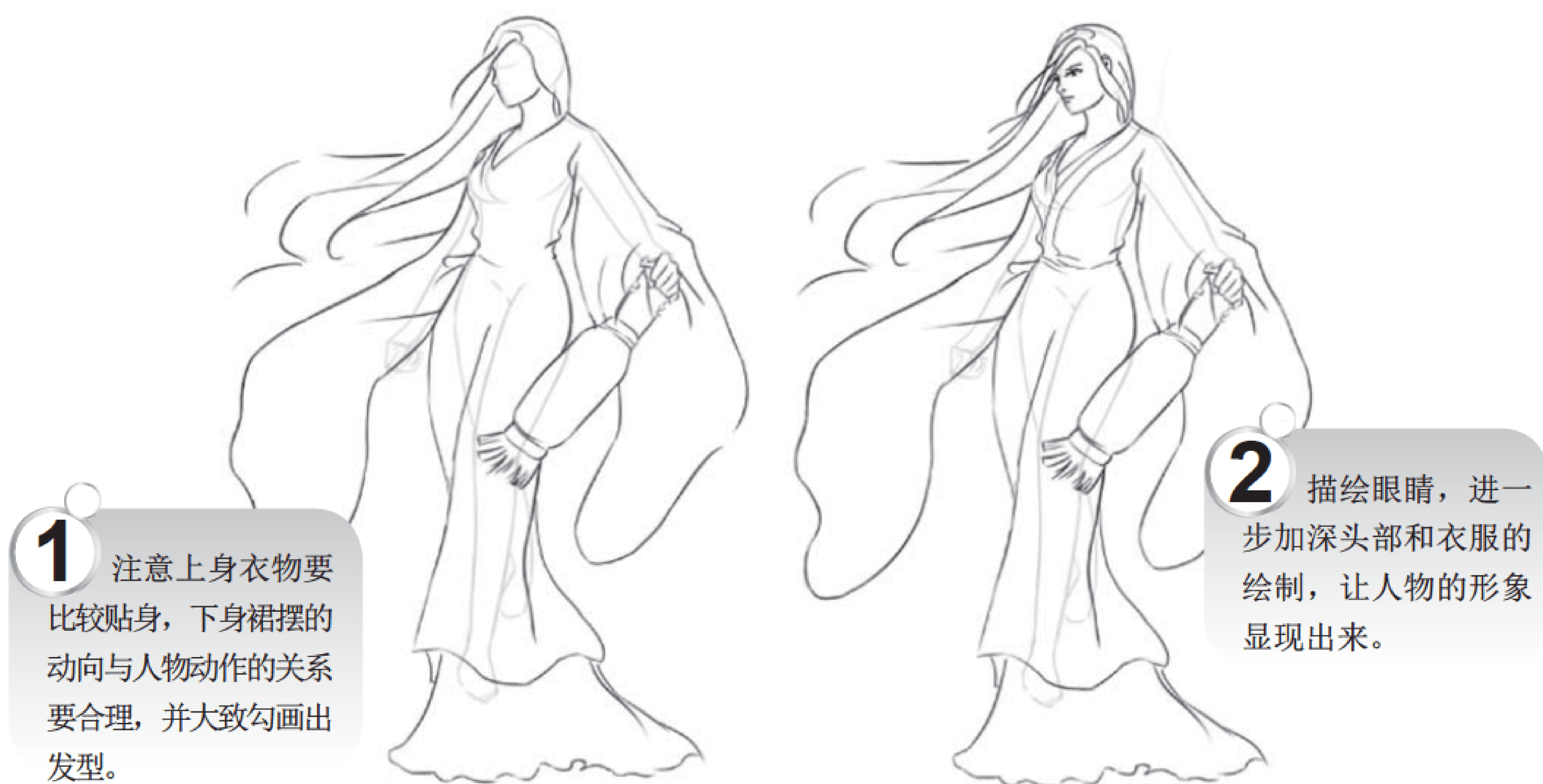
2.1.3　实战——人体结构设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。



2.1.4　实战——衣服外形设定

人体的形态结构出来后，我们就可以为人物绘制衣服了。根据人体结构图绘制衣服轮廓，比例要合适。



2.1.5 实战——衣服褶皱设定

注意衣服的褶皱要有疏有密，才能让画面有层次感，使画面更加舒适。





1 刻画头发，同时要注意头发的走向及头发的飘逸性。

2 刻画衣服的褶皱，切不可太稠密，也不可太稀疏，可适当添加道具以丰富画面。

2.1.6 实战——衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，亦可以调整画面的层次感。





1 开始细致描绘眼睛，注意高光，顺便刻画发梢。

2 刻画衣服，继续增加画面内容，在较空虚的地方可以适当增加线条来调整。

2.2　线稿草图终极完善

草图步骤完成后，接下来进行线条的整理与阴影部分的绘制，这一部分是对画面的完善，绘制完成最终的效果。

2.2.1　实战——擦出草图

草图刻画完毕之后，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查、修改和整理。





1 上半身长线条比较多，整理线条时要擦除线条连接处多余的线头，让画面整洁。

2 下半身细节比较多，特别是腰部和裙摆，擦除的时候可适当删减过于繁复的地方。

2.2.2　实战——绘制阴影

阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让效果更加明显。而人物身体的受光来自左上方，绘制时要注意光源统一。





1 绘制阴影前，首先要为场景设定光源，找出亮面与暗面。

2 根据光源绘制投影，投影要与光源统一，要有规律，褶皱处通常阴影较多。

2.2.3 实战——整理画面

此时一幅画就基本完成了。此古风人物的身体比例大约为七个半人头比，裙子褶皱的纹理比较多，但一步步地画下来，就不会很复杂。





裙子的线条比较多，要注意疏密变化和裙子产生的阴影的转折。

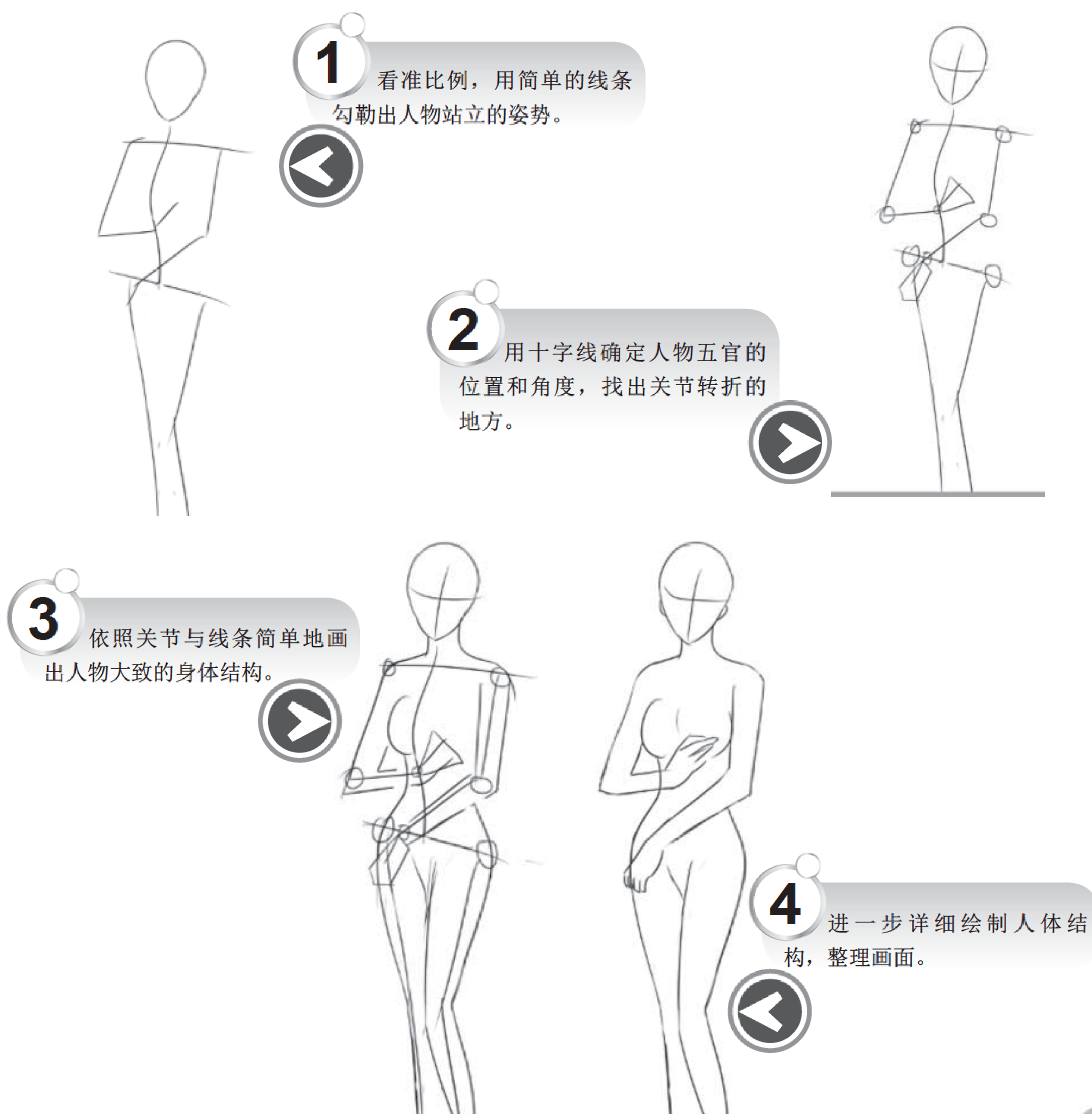
2.3　线稿草图小试牛刀

本节开始进入实战演练，将分别以不同姿态举例，演示从草图到成品的绘制过程。

2.3.1　实战——抱琴的女子

下面介绍抱琴女子的绘制技法。

绘制草图



整理画面





5 初步画出衣服的轮廓，并确定头发的走向。



6 从眉毛开始，加深眼睑和瞳孔，给发梢添加线条，加强头发的层次感。







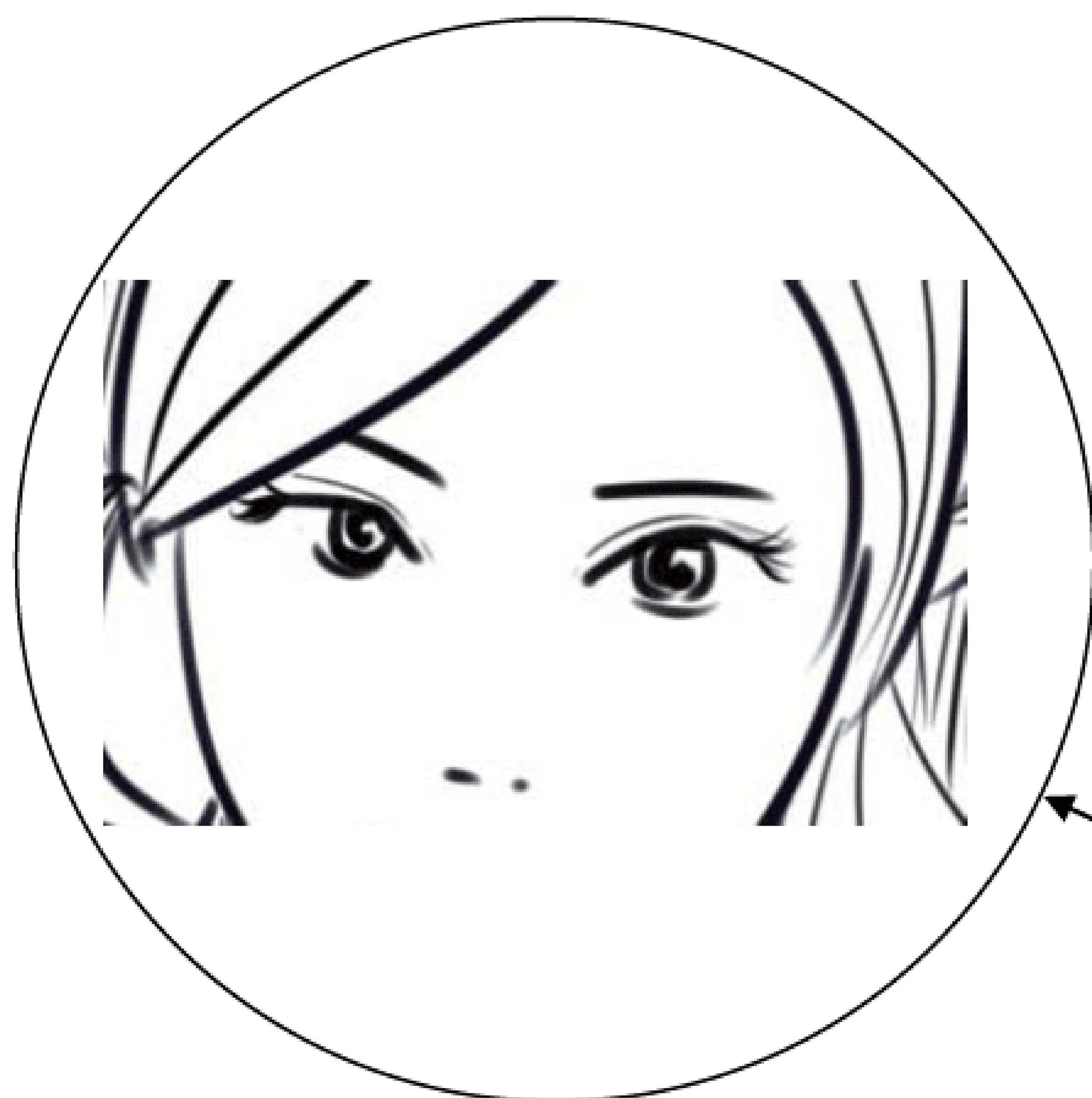
7 刻画人物的身体，绘制时不用添加太多褶皱，给衣服添加几笔图案线，丰富画面的层次。



8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条。



9 在画人体结构草图时，应把握好右手的比例透视关系，这样在后面的绘制过程中才能让整个人物的形态比较自然协调。



该女子的头部很有特色，下巴很尖，刻画时线条要流畅，刻画眼睛和头发的细节时线条要疏密结合。



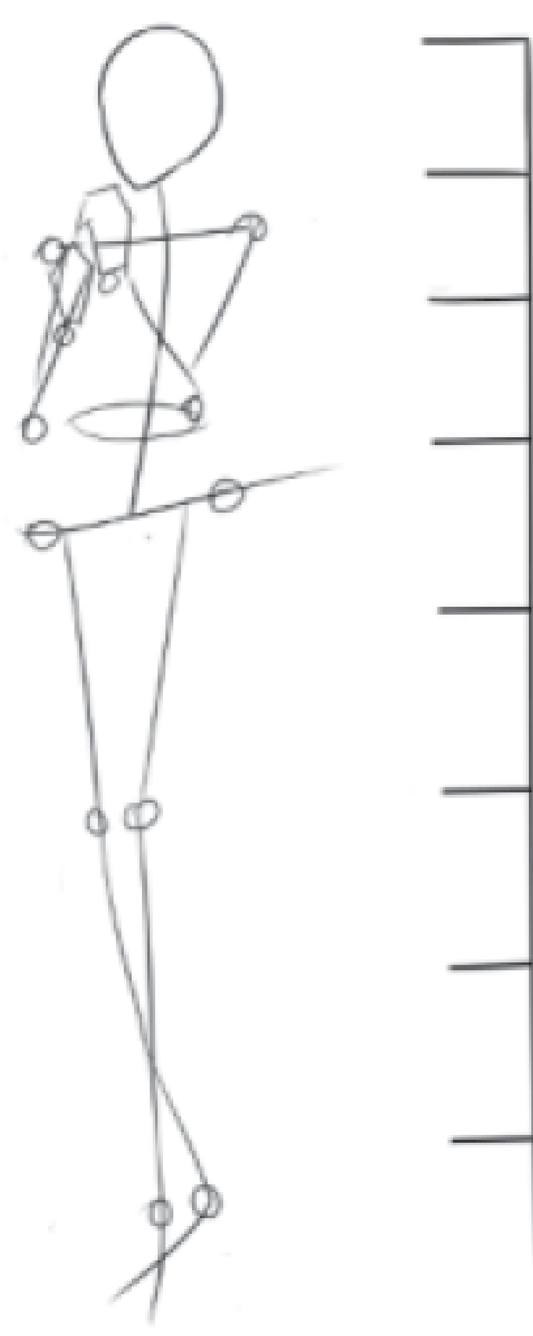
2.3.2 实战——优雅的女子

下面介绍优雅女子的绘制技法。

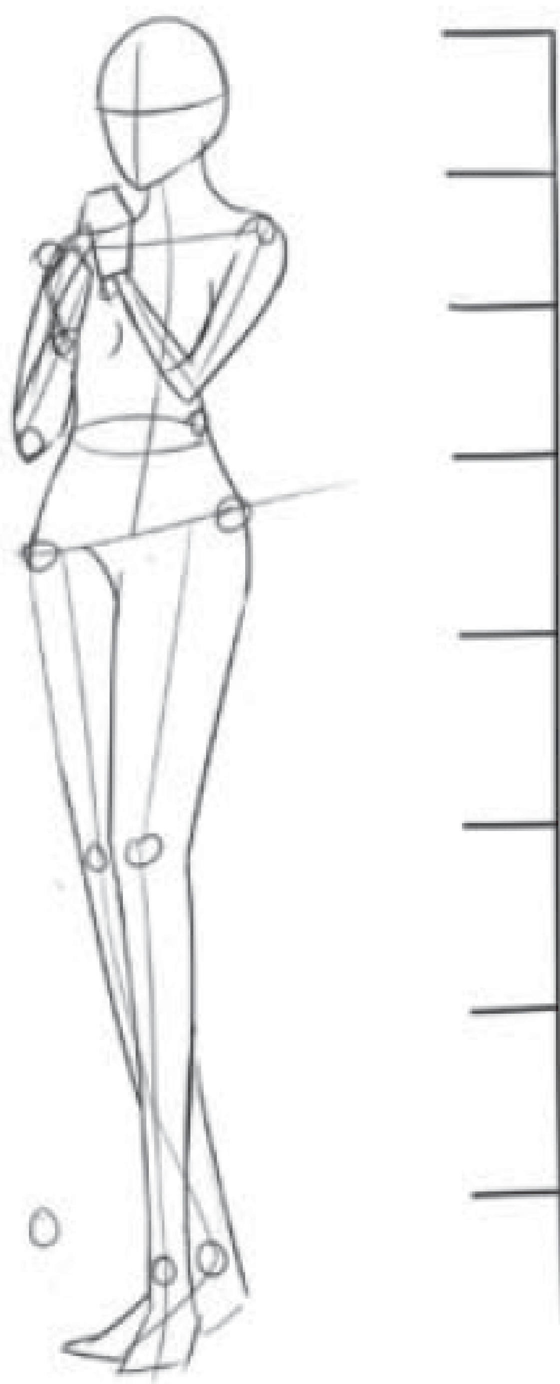
绘制草图



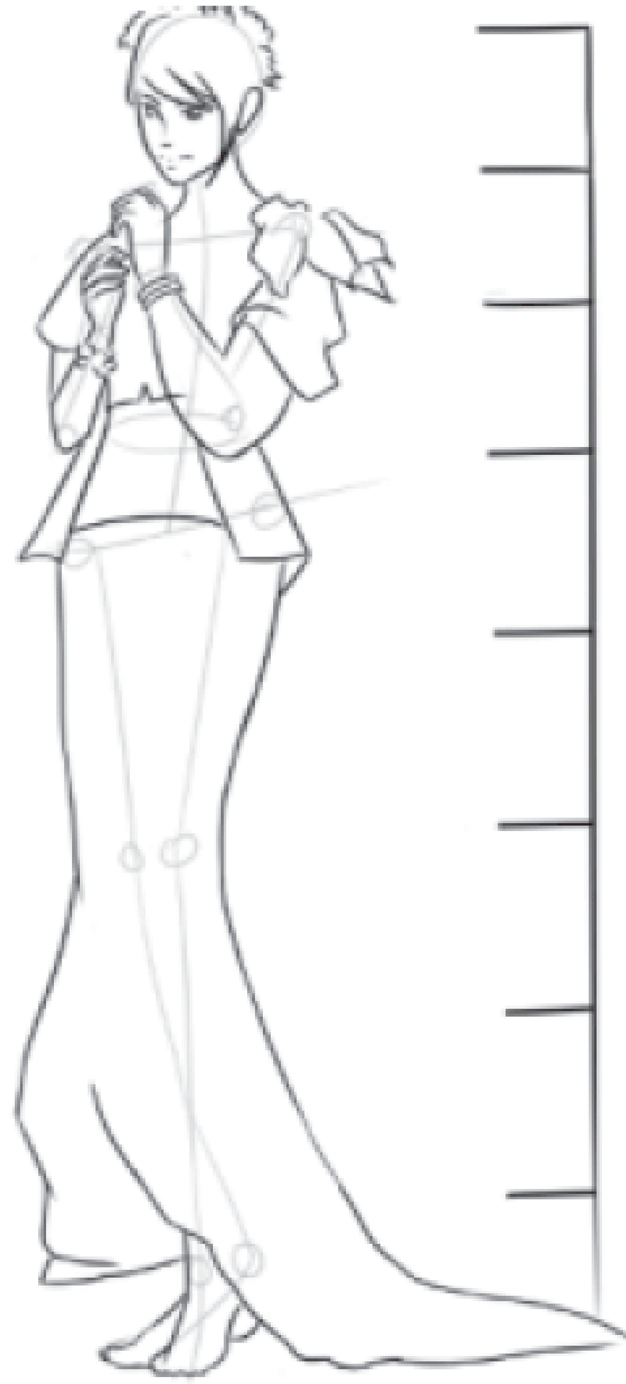
1 先确定好人物的7头身比例，用直线勾出人物双腿站立的动态。



2 找出人物关节转折的地方，并用小圆表示其位置。

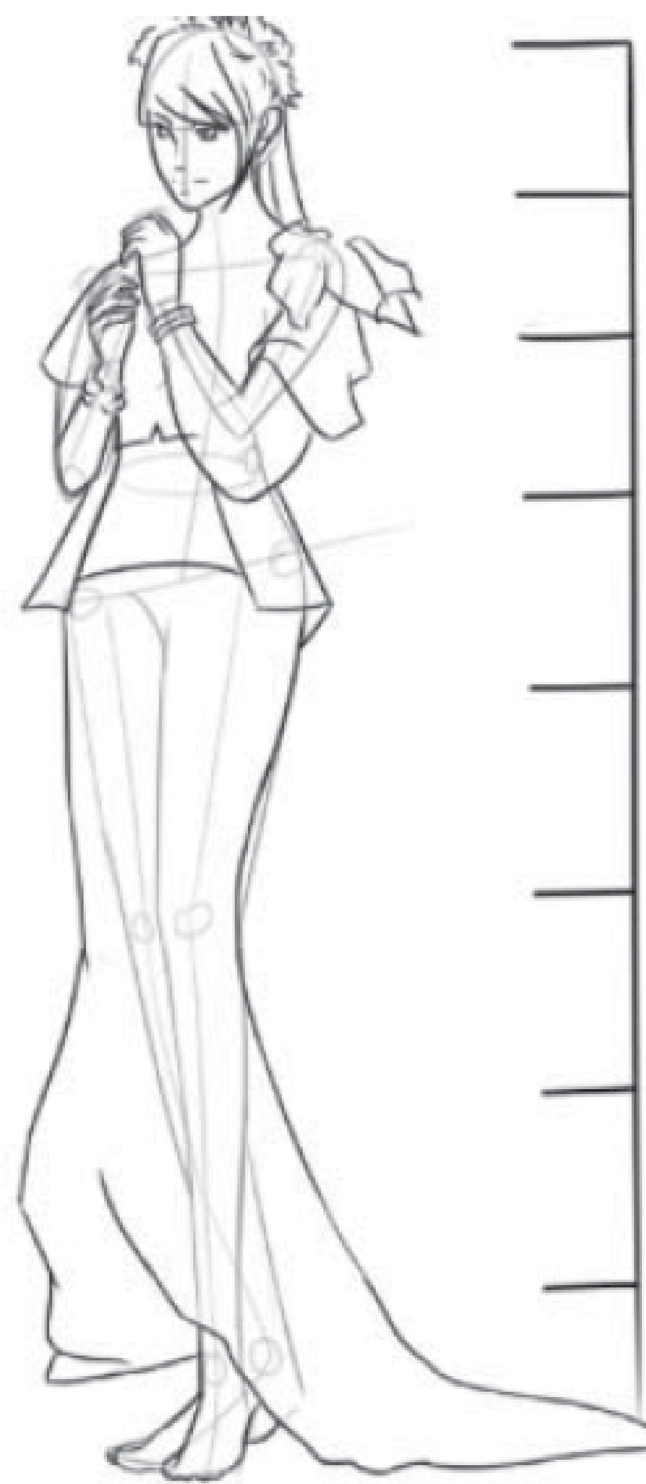


3 根据人物的轮廓画出人体结构。

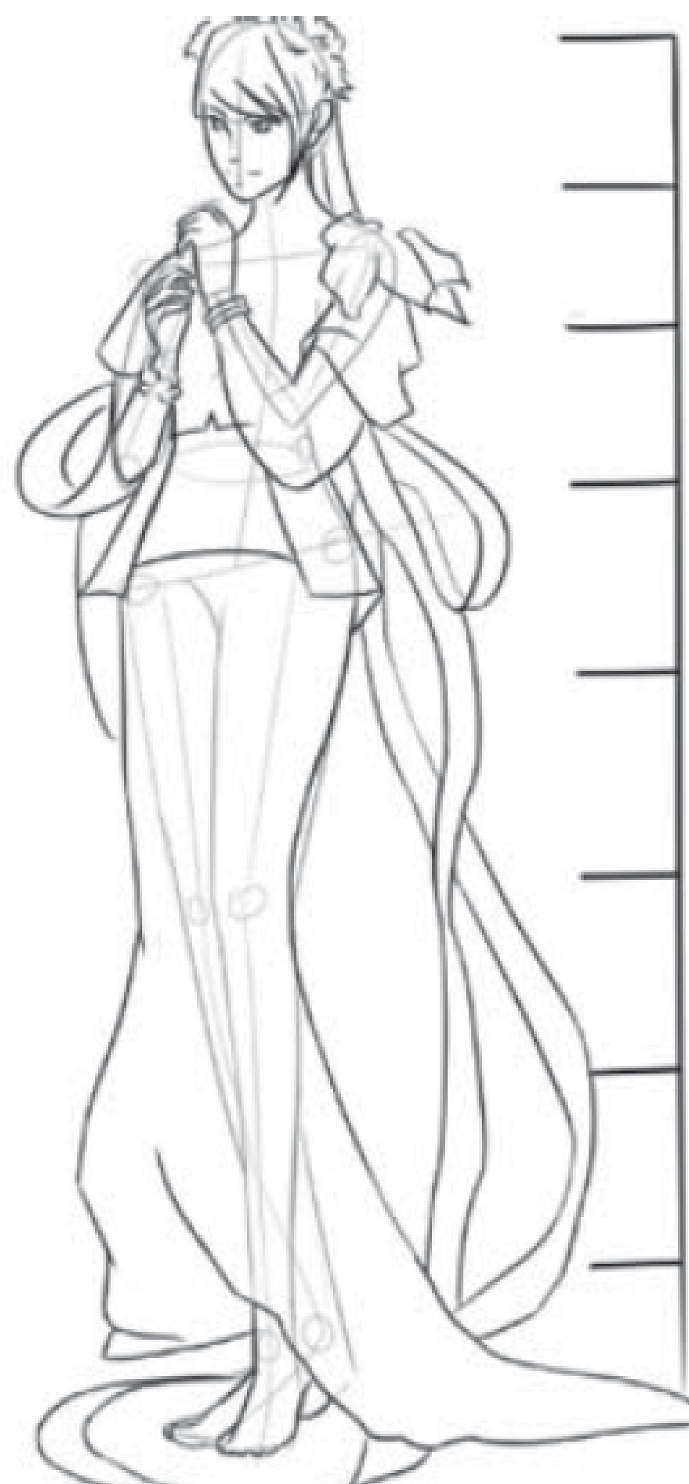


4 设定人物的发型、五官，在人体结构上画出衣服轮廓。

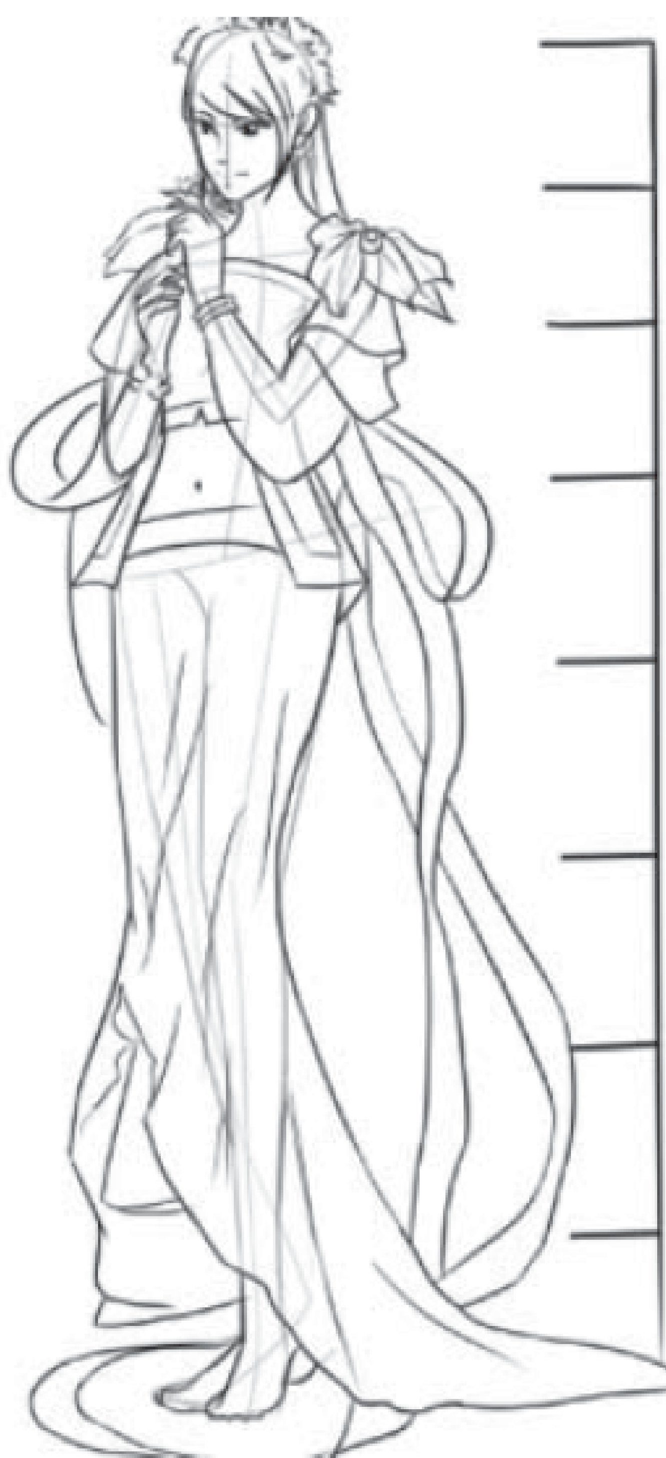
整理画面



5 描绘眼睛，给人物的头发增加线条，添加发梢，完善发型。



6 添加衣服的褶皱和丝带，衣服比较宽松飘逸，线条要流畅。



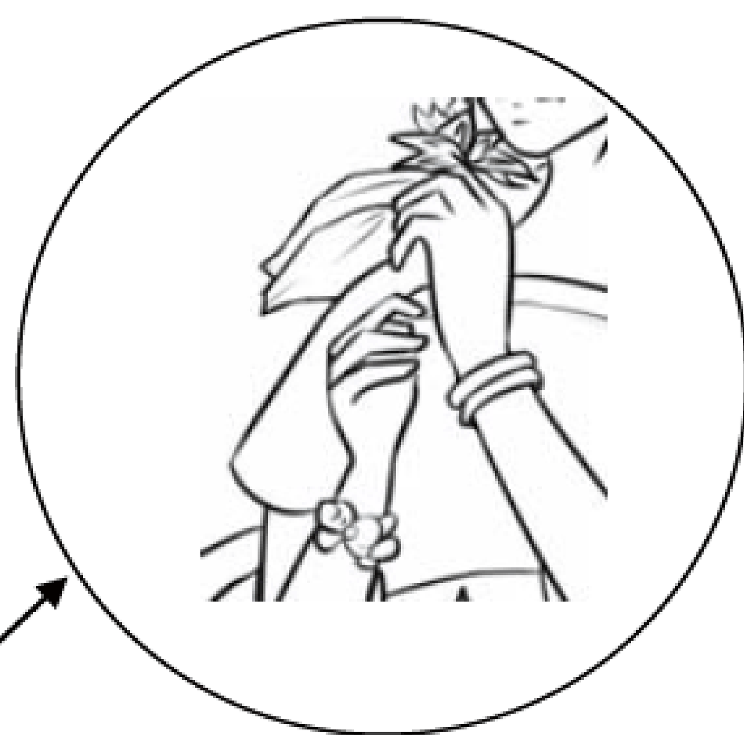
7 详细刻画眼睛，给服饰加上纹理，使画面更加完善。



8 完成五官的刻画，擦除草图和辅助线，整理线条。

9 画面整理完毕，最终效果完成，优雅的女子就展现出来了。





注意刻画手拿花的动态及佩戴的首饰时，线条要纤细、圆润、流畅。

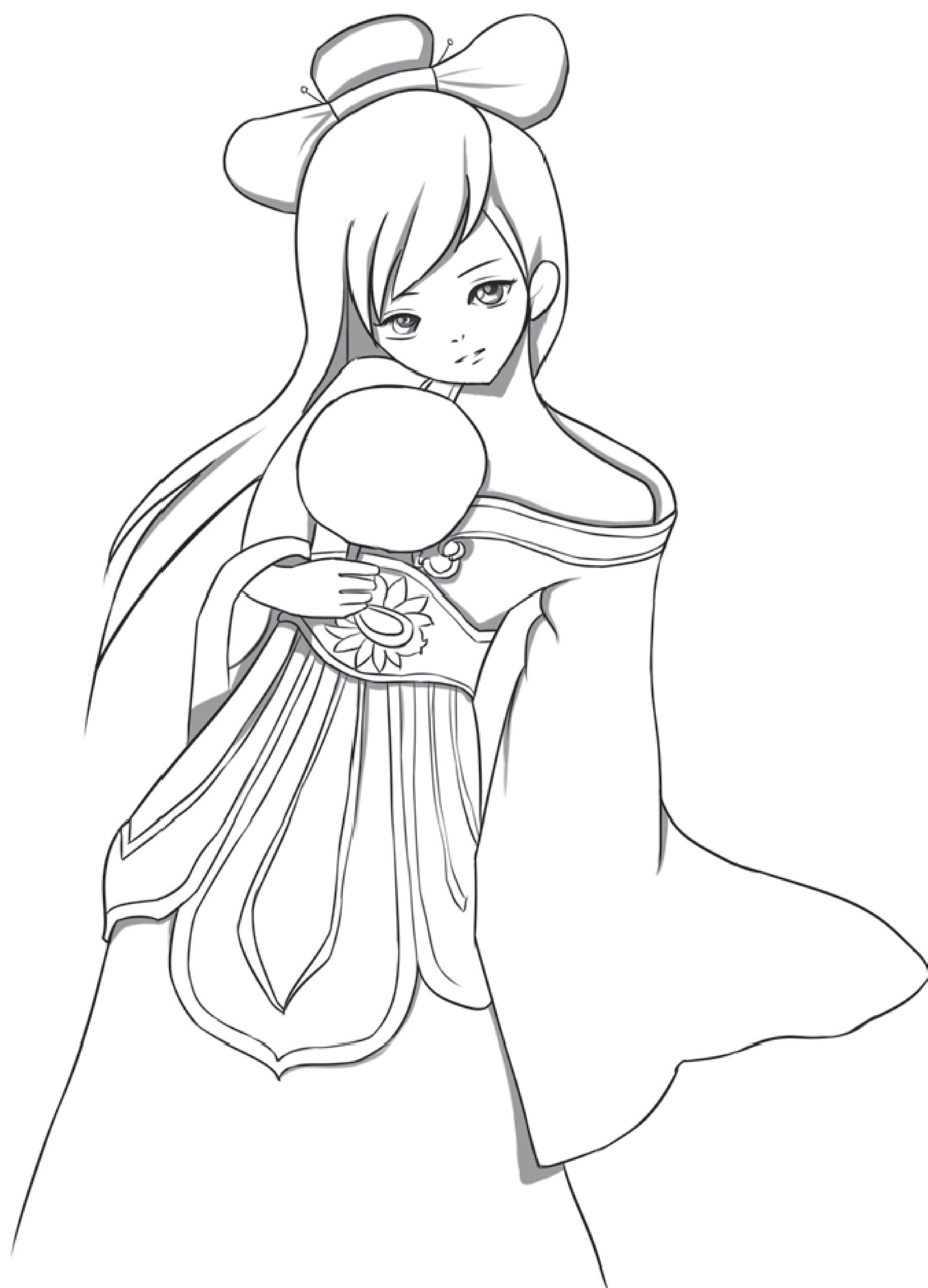


绘制裙子的线条要流畅，刻画要细致。

第3章

头身比例的多种绘制技法

头身比例是古风漫画的突出特点，为了突显不同人物的情绪和性格，古风漫画角色的外形也会有所改变，使得古风漫画的内容更加丰富精彩。本章将重点介绍头身比例的认识和不同头身比例人物的画法，使读者能更好地了解人物头身比例的运用。

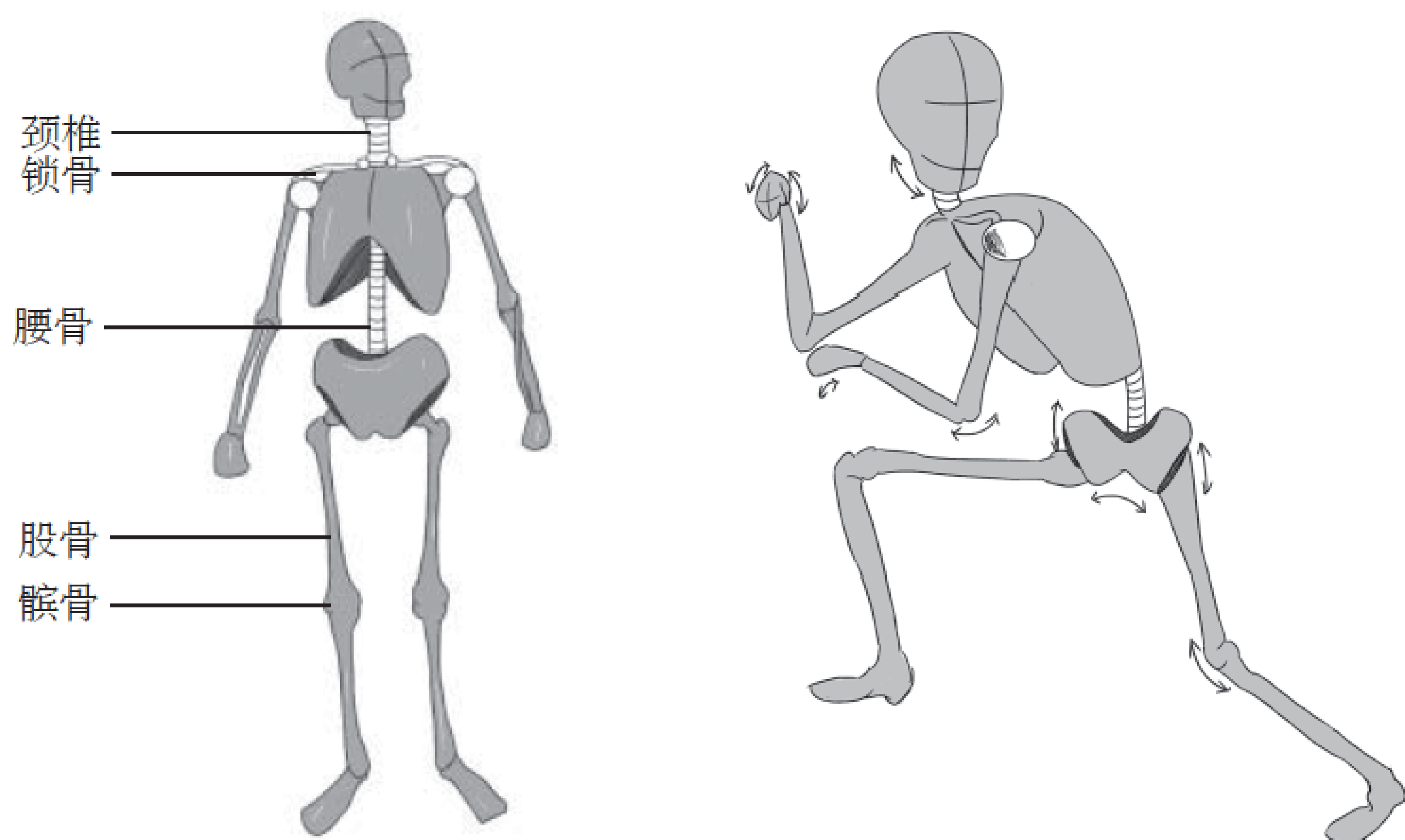


3.1 头身比例的认识

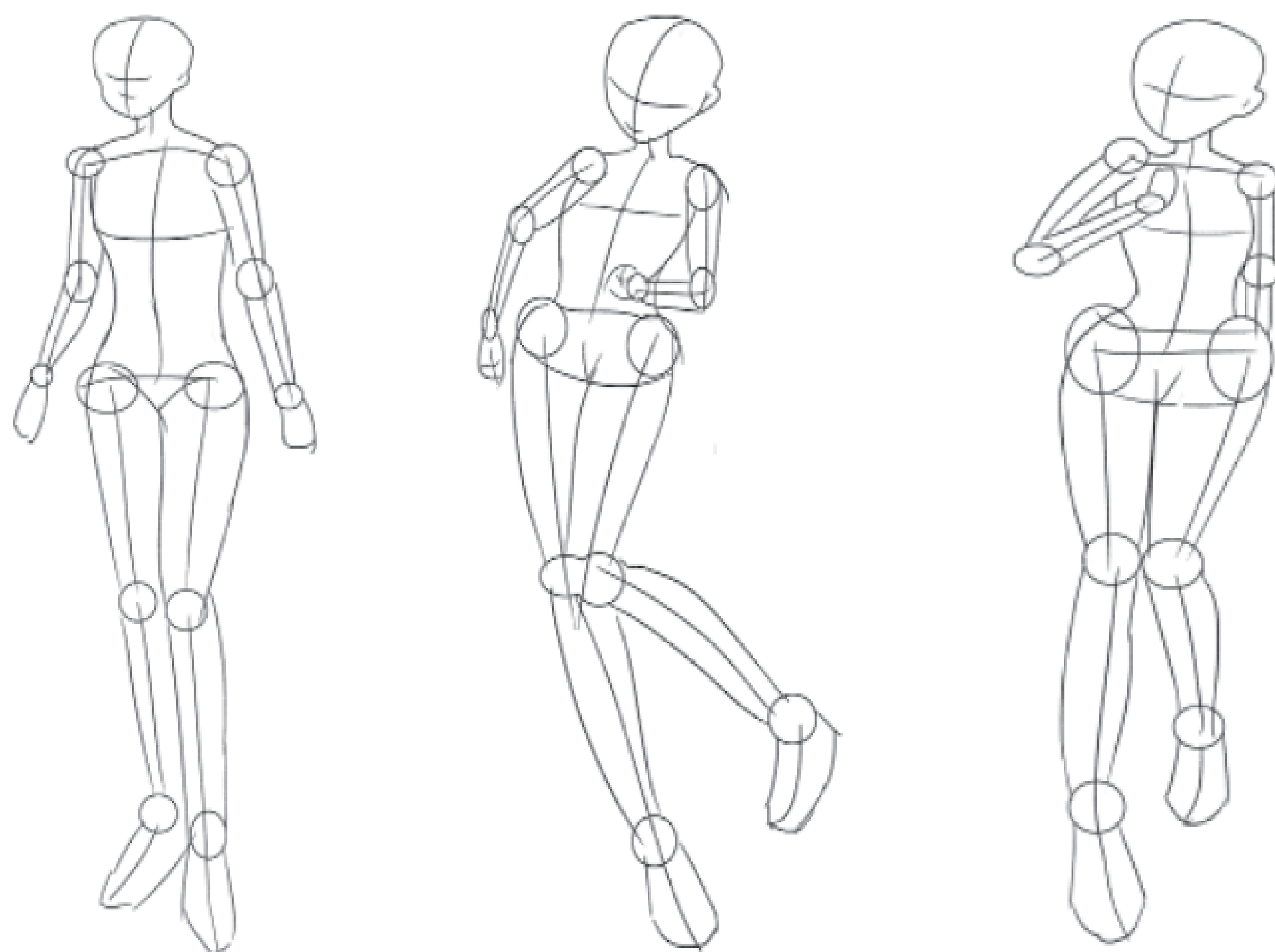
在漫画中，人物的头身比例基本符合实际情况，下面就来了解一下人体骨骼与关节、写实人物和漫画人物的头身比例。

3.1.1 骨骼与关节

在漫画的绘制过程中，要掌握头身比例，首先要了解骨骼与关节。骨骼有长有短，而关节是活动的，包括肩关节、颈部、肘关节、腰部、胯关节以及腕关节都能进行前后左右的运动。如颈部回头眺望，肘关节向内弯曲，而腕关节向下弯曲，如下图所示。

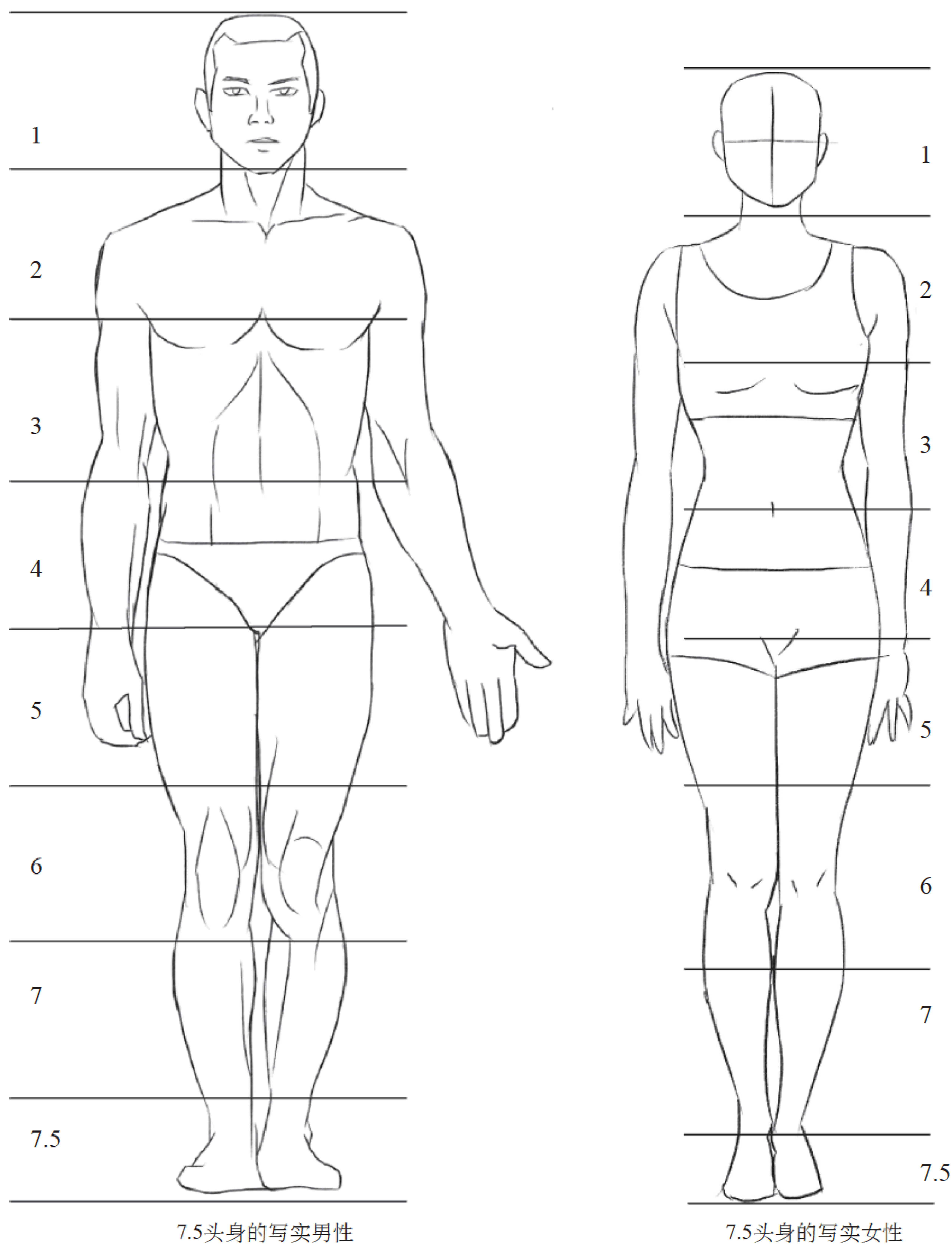


人体通过关节的运动，才能做出想要表达的动作，如下图所示。



3.1.2　写实人物男女的头身比例

根据现实人体的标准比例，可将人体划分为7.5头身。根据下图分析，可将人体分为八个部分，即头部、胸部、腹部、腰部、大腿、膝盖、小腿和脚。

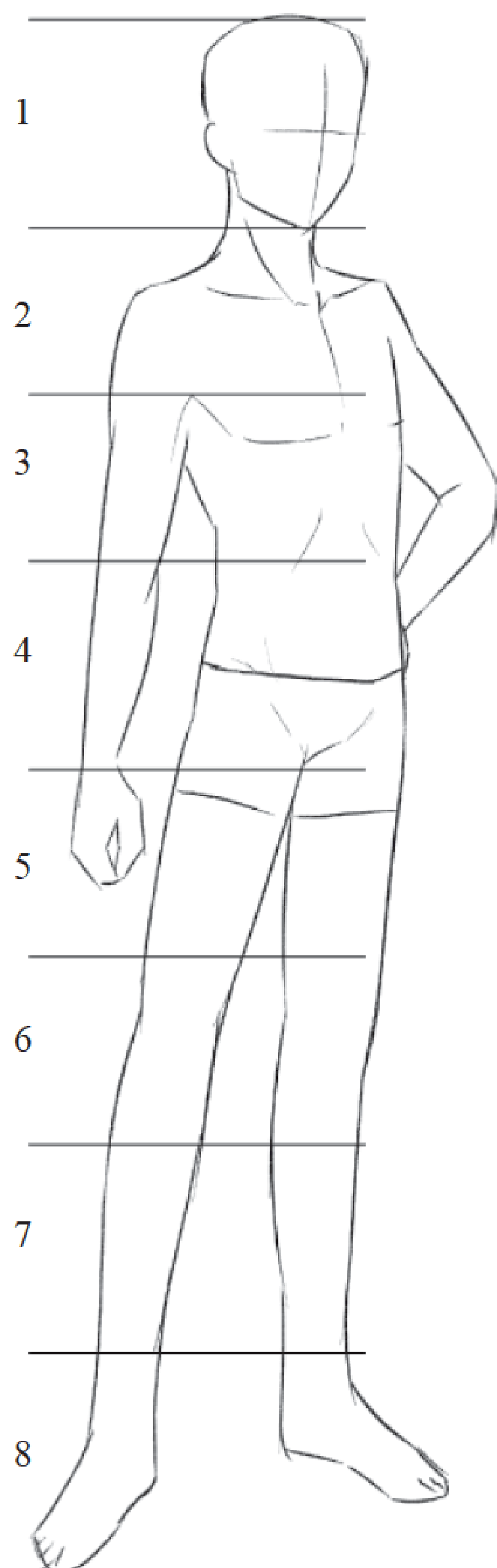


7.5头身的写实男性　　7.5头身的写实女性

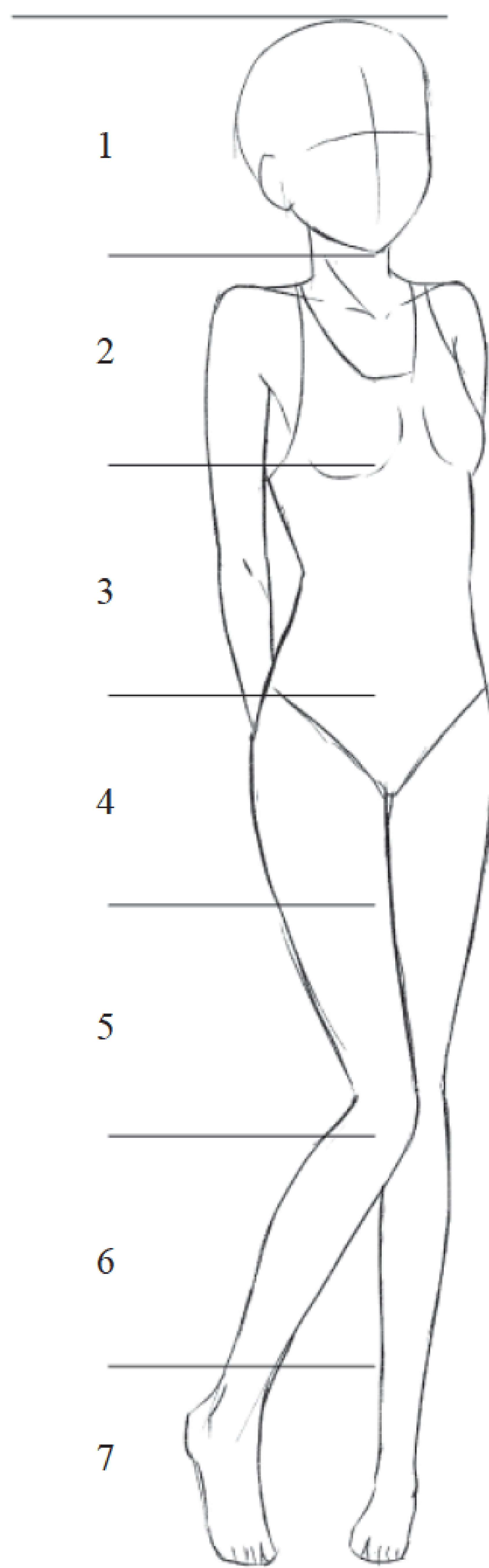
写实人体示意图

3.1.3 漫画人物男女的头身比例

在漫画中，一般适中的成人头身比是7至8头身。由于个体的差异性，使人物的比例并不是绝对性的。7头身在漫画中也是比较常见的女性身高。



8头身的漫画男性



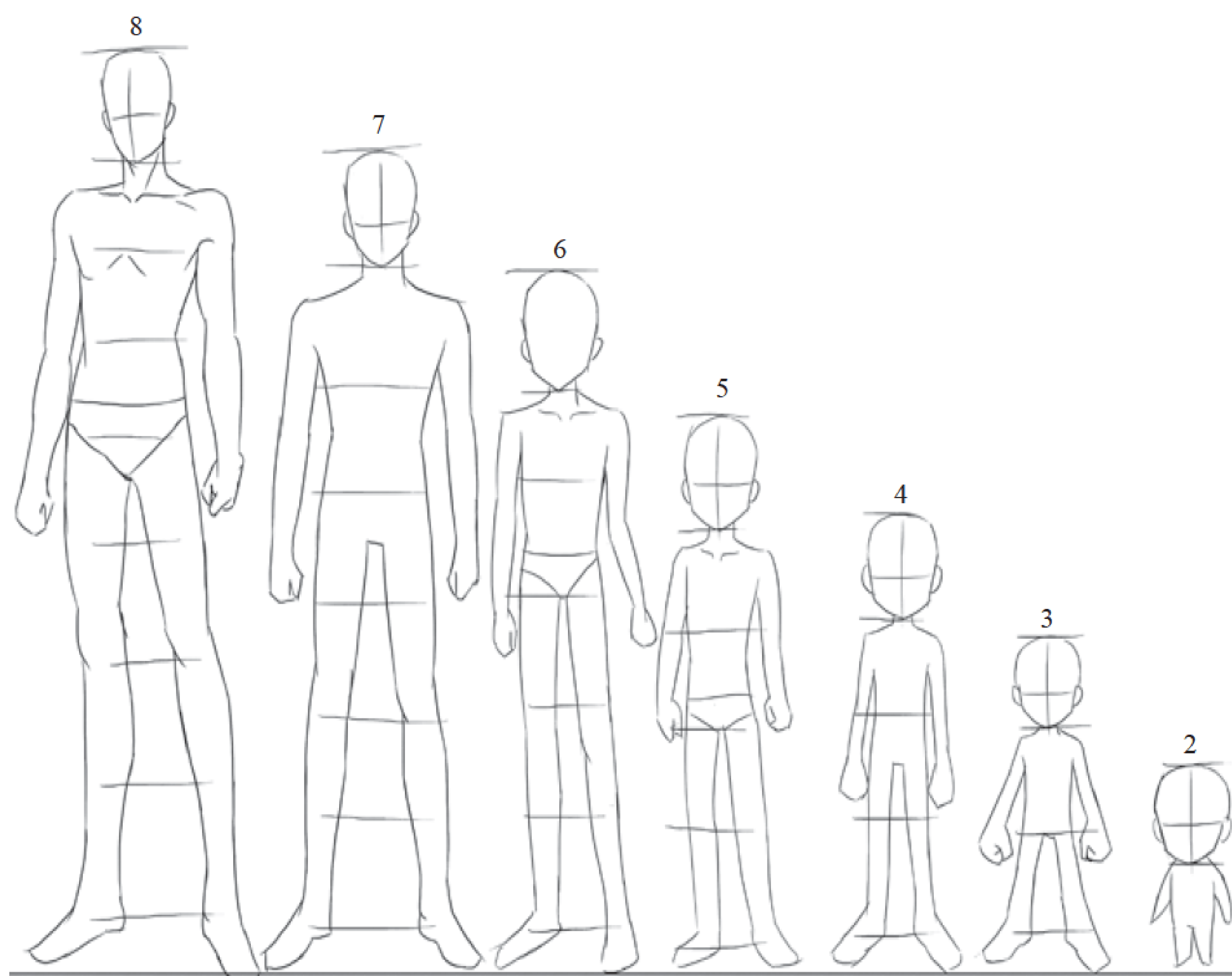
7头身的漫画女性

3.1.4 漫画中常用的头身比例

在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异。如少女漫画中的人物头身比变化比较多，7至9头身可以表现高挑帅气的角色，2至4头身可以表现可爱小巧的角色。



漫画人物的头身比例

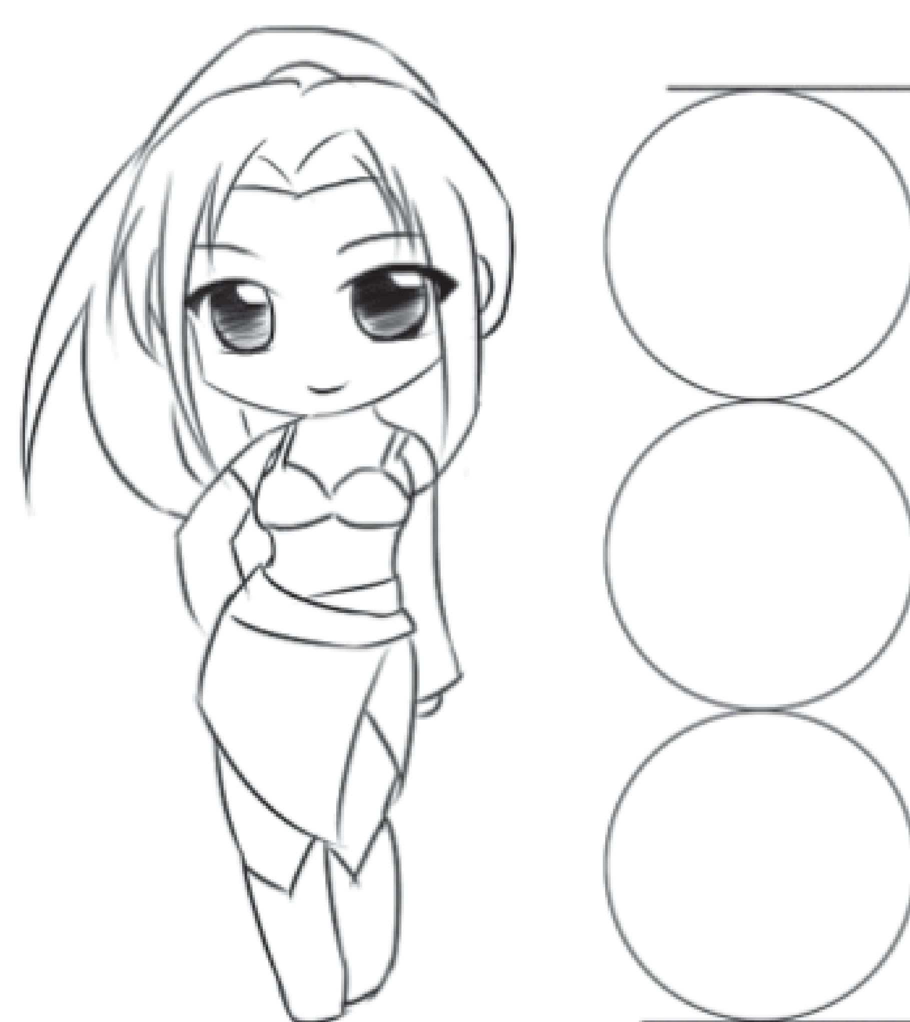


头身比例的表现



2头身

2头身的人物主要表现人物的头部，下身简单表现即可。



3头身

3头身人物的身体结构并不明显，但姿态要表现出来。



4头身

4头身人物的身体各方面都要体现出来，人物比较圆润可爱。



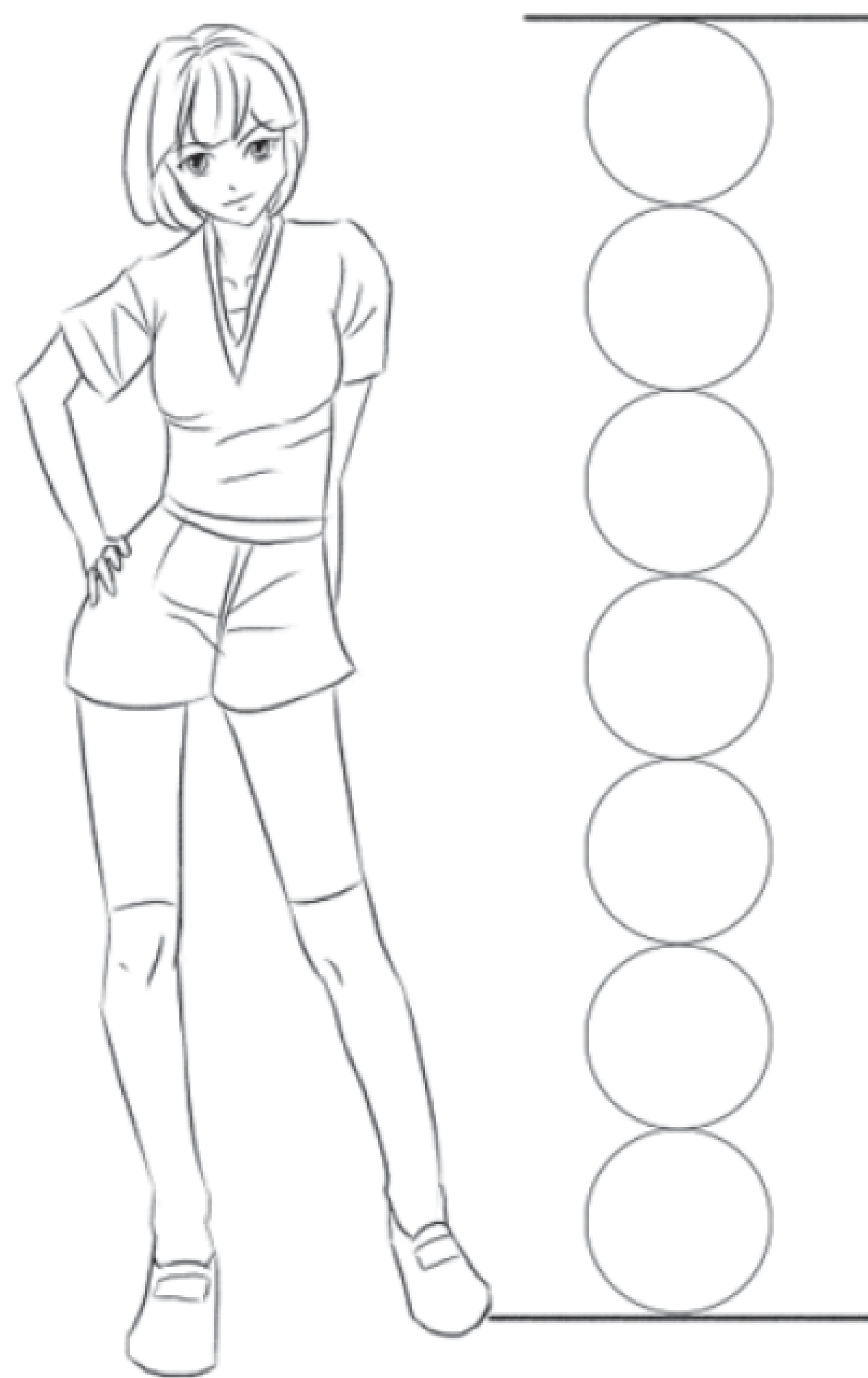
5头身

5头身已经是成人的身材，但给人的感觉还是很可爱。



6.5头身

6.5头身是成年人的身材，人物的四肢关节明显，给人以成熟的感觉。



7头身

7头身人物的身材高挑、四肢修长，女性会显得成熟、性感，男性会显得高大、挺拔。

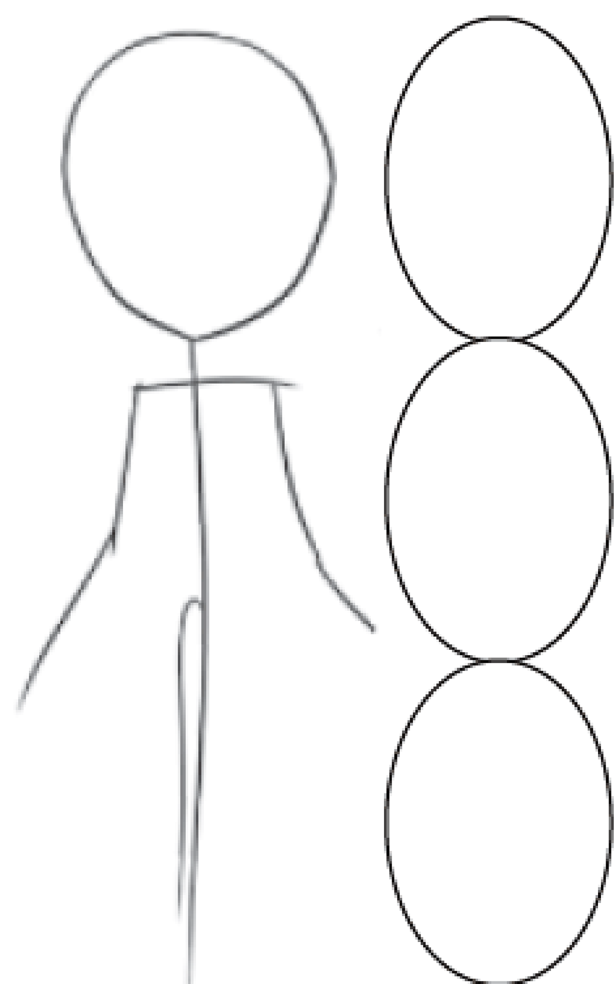
3.2 六种头身比例人物的画法

古风角色是由正常比例的角色夸张变化而来的，古风人物的身体比例一般是3到8个头身，整体比较优美、典雅。

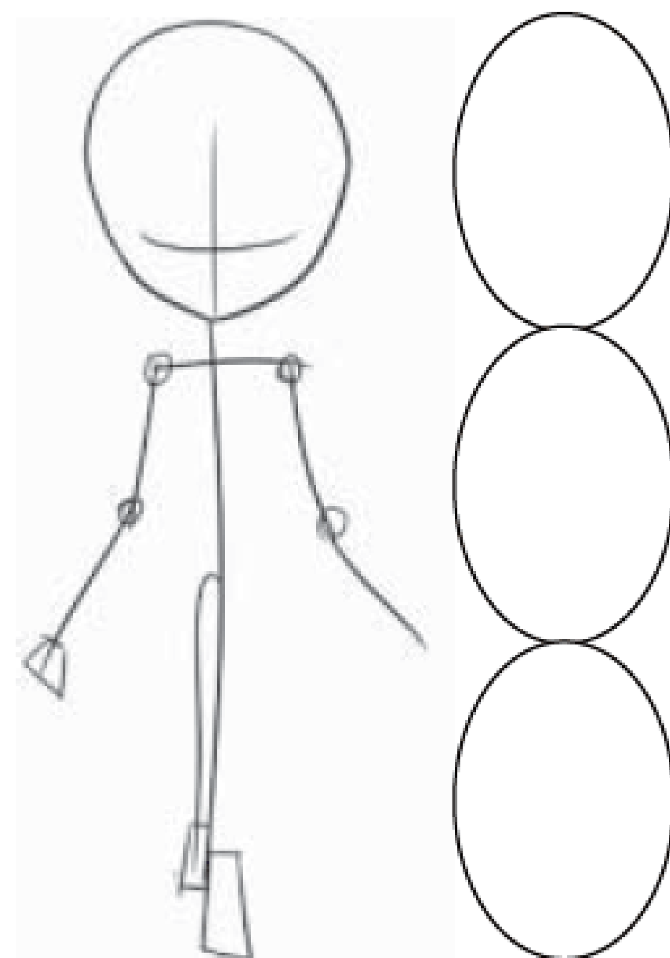
3.2.1 实战——3头身的画法

3头身的古风漫画人物比较可爱，躯干加上腿部的长度相当于两个头长，接下来通过实例进行讲解。

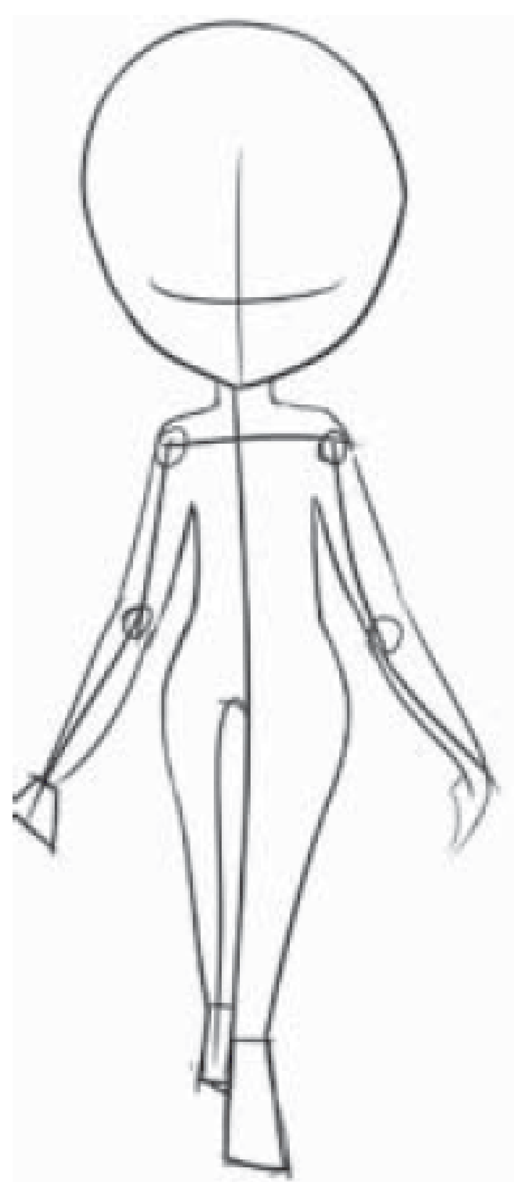
绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物站立姿势的动态线。



2 用十字线确定人物五官的位置，并画出关节转折的地方。



3 依照关节与线条画出人物详细的身体结构。



4 初步画出人物的五官轮廓和衣服轮廓。

整理画面



5 继续绘制头部，给发梢添加线条，加强头发的层次感。



6 绘制衣服，褶皱不用添加太多，给衣服添加几笔图案线，丰富画面层次。



7 确定光源方向，给人物添加阴影，阴影要根据头部的结构进行绘制。



8 整理画面，擦掉不必要的线条，让整幅画面保持整洁。



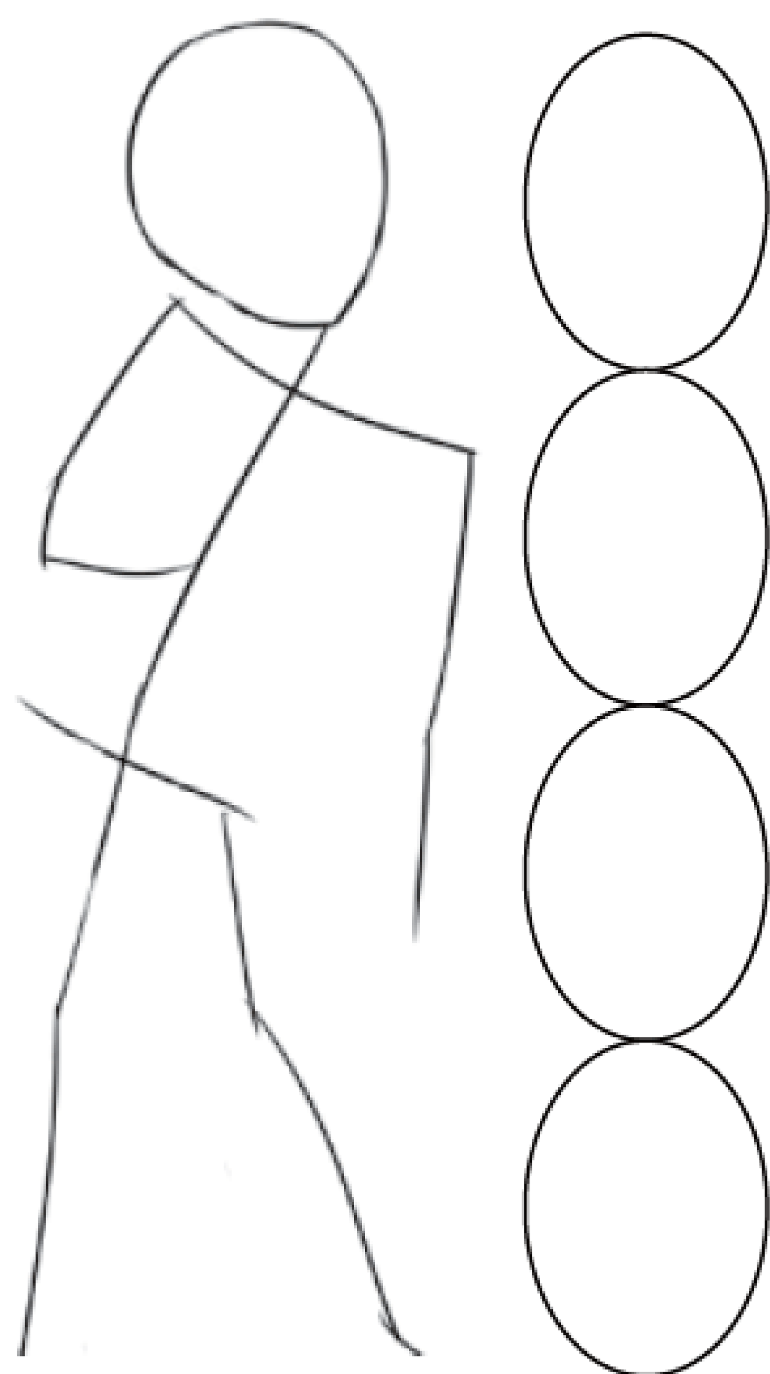
9 一个简单的3头身的古风女孩绘制完成。这样的小身材高反差对比的绘制技巧，更加突出了人物的可爱之处。



3.2.2　实战——4头身的画法

4头身的古风人物，躯干加上腿部的长度相当于三个头的高度，此时我们应该了解四肢在正常比例下的结构特点，才能有的放矢地进行绘制。

绘制草图





1 首先用线条勾勒出人物的大致姿态，为后面人体的绘制做铺垫。

2 绘制出人物的身体，注意4头身人物的身体只占整个人体的3/4，身材娇小可爱。





3 在前一步的基础上勾勒出人物的外形样式。头部是整个人物的关键部位，绘制时造型可以夸张一些。

4 细化头发的层次，根据十字线绘制出五官样式，细化衣服的层次和装饰图案。



整理画面





5 用流畅的线条勾勒出人物的头发和面部，以及帽子，绘制头发时可以画得飘逸些。

6 给人物的头部添加阴影，注意头发的阴影要根据头发的层次感来绘制，面部的投影也要表现出来。





7 继续绘制人物的身体，贴身的长裙使人物看起来很小巧，又能体现苗条的身姿。

8 给人物的身体和衣服添加阴影效果，主要绘制出投影的部分，增强人物的层次感。

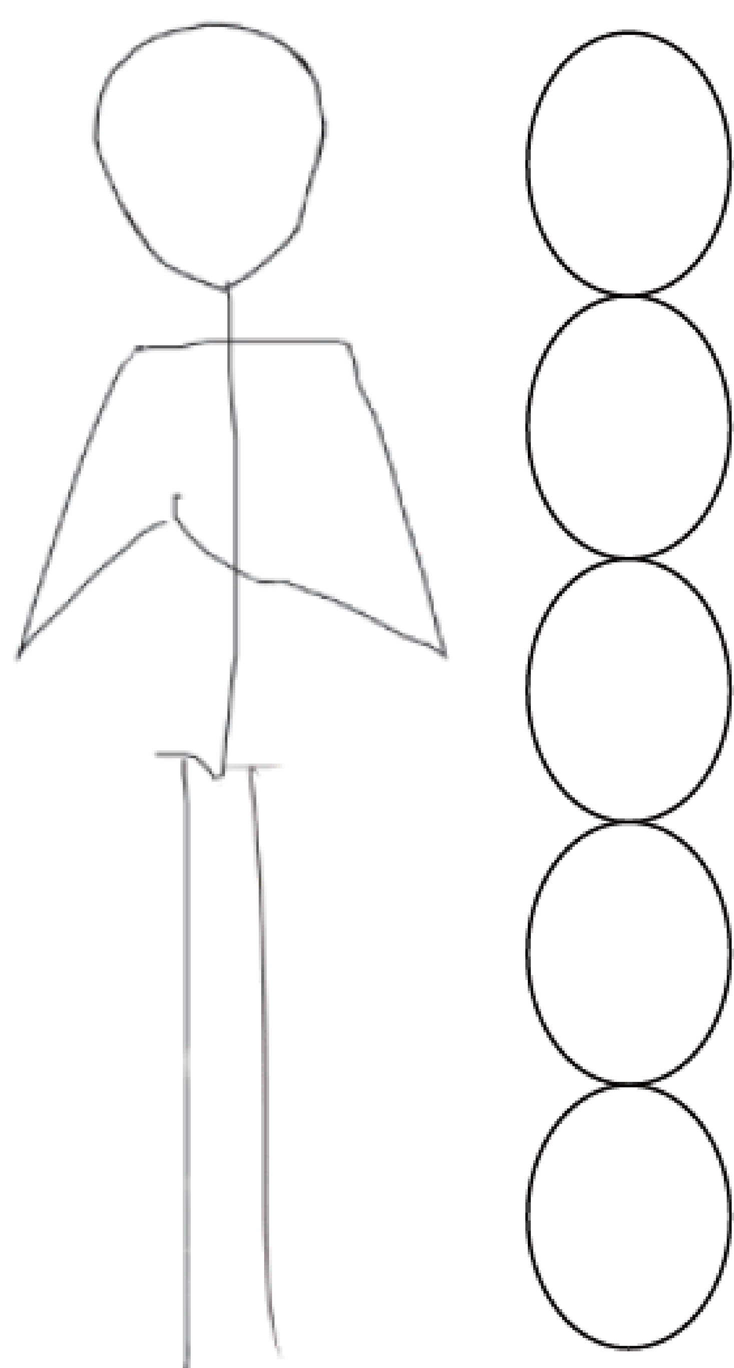
9 整理画面，擦去多余的线条，一个可爱的4头身古风美少女绘制完成。长长的直发披散在身后，一身长裙、一把拿在胸前的圆扇，使人物看起来很优美。



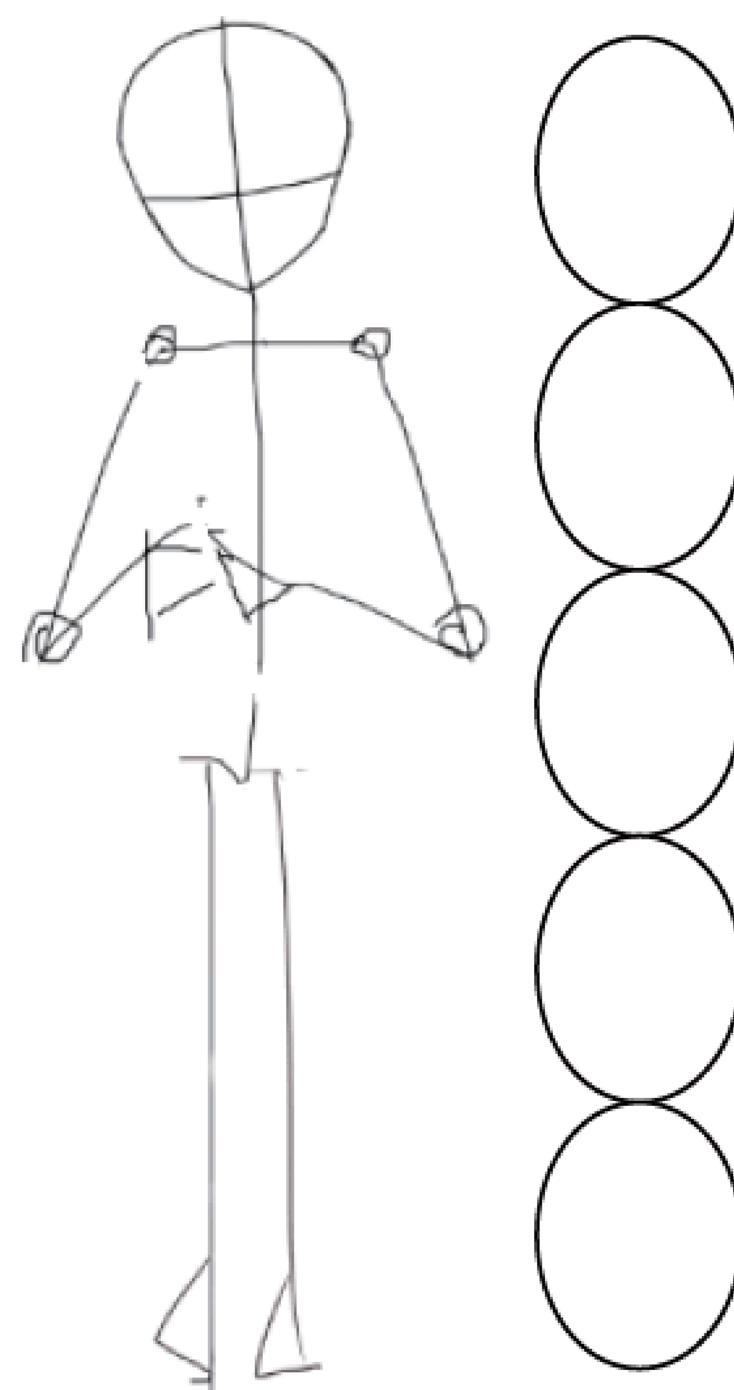
3.2.3 实战——5头身的画法

5头身比例的古风人物，躯干加上腿部的长度相当于四个头的高度，人物的形体稍显修长，除了可以表现出古风人物的可爱之外，还能呈现出小女生的柔美。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态线。



2 用十字线确定人物五官的位置和角度，标出关节转折的地方。



3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 初步画出五官和衣服的轮廓，确立好头发的走向。



整理画面



5 开始绘制头部，给长长的卷发添加线条，完善发型。



6 详细刻画人物的衣服以及下垂在衣服上的长发，使人物更加立体化，使画面更加丰富饱满。



7 为头发和头饰绘制阴影，增强画面的立体感和层次感。



8 继续绘制阴影，整理画面。检查整理每一根线条，擦掉不必要的线条，让整幅画面保持整洁。



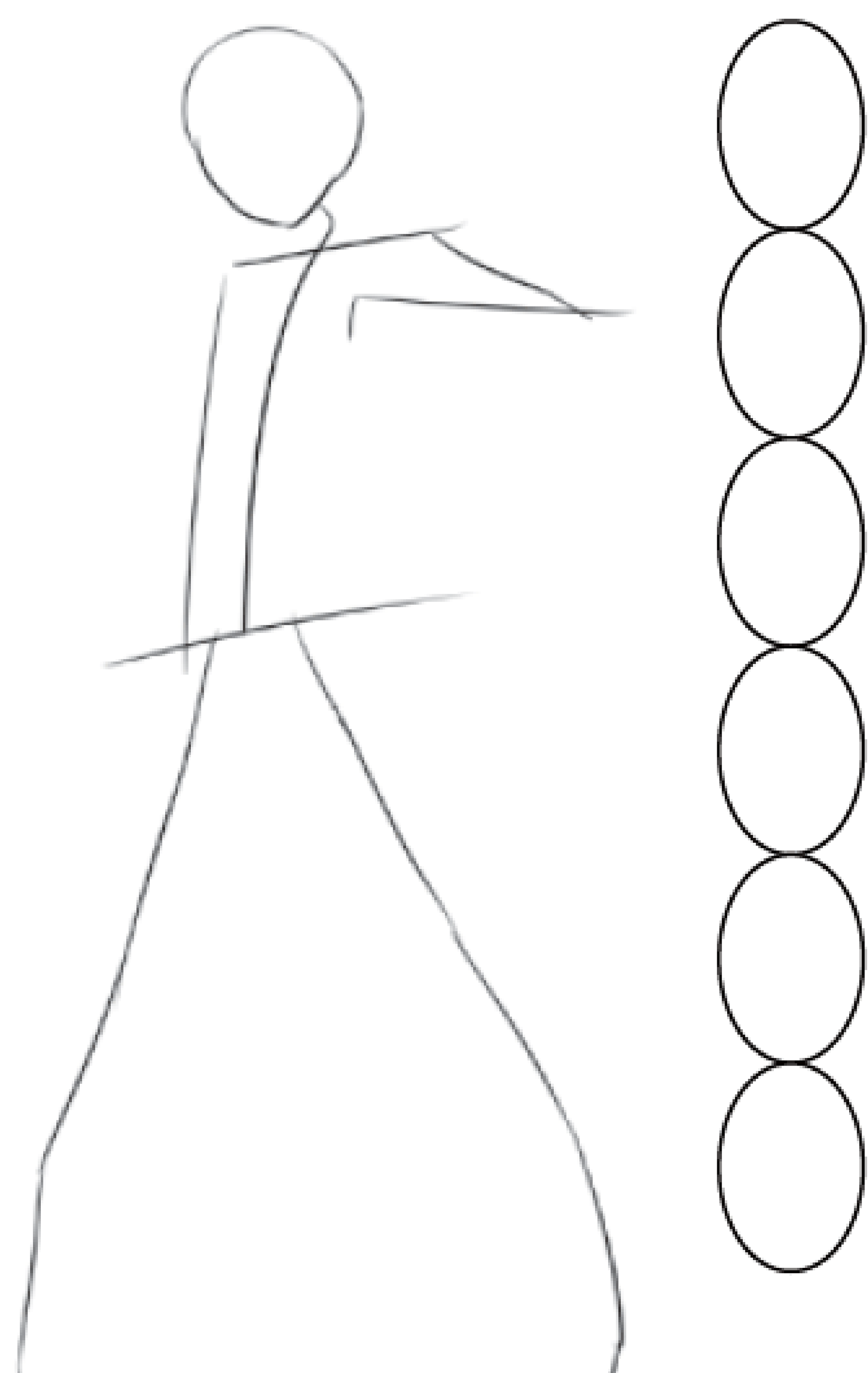
9 5头身的古风女孩绘制完成。眯着的眼睛、长长的卷发、细小的身体，使人物显得既可爱又柔美。

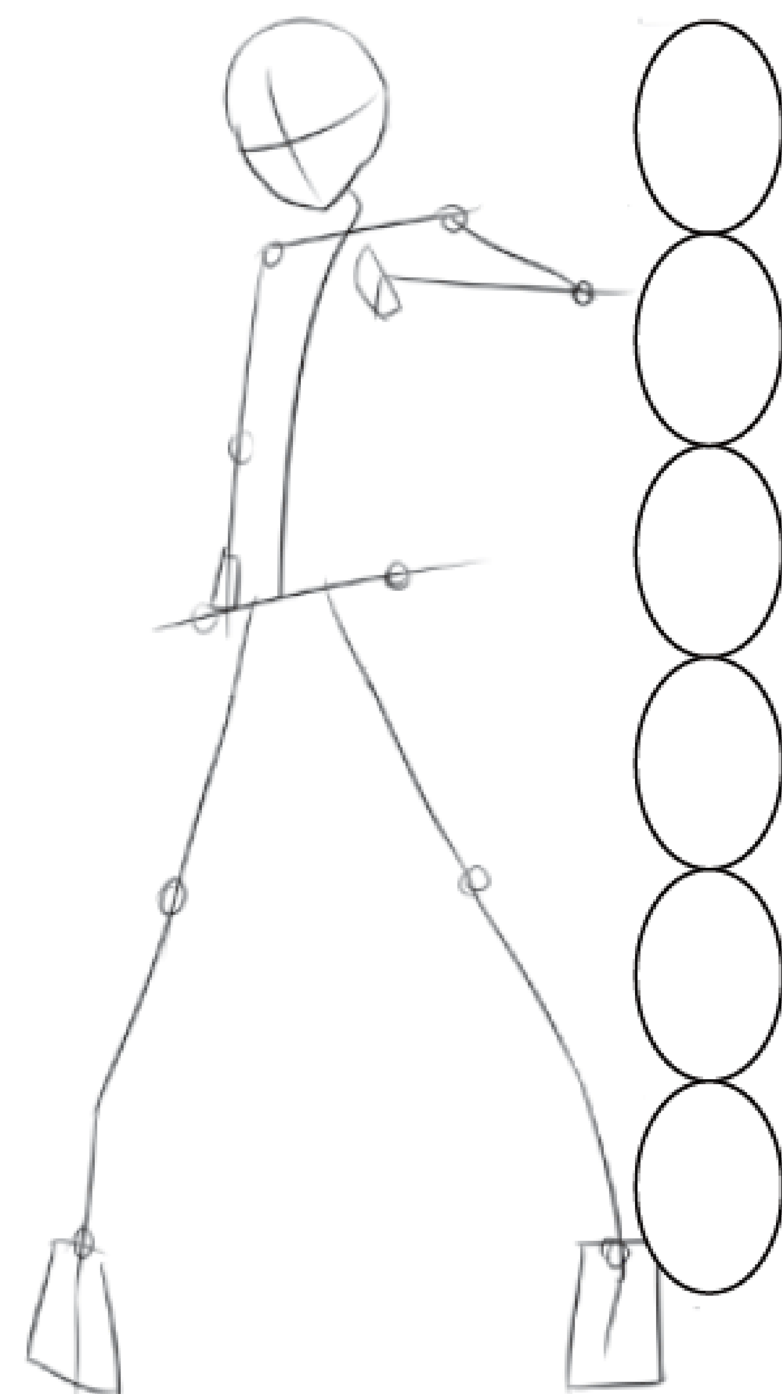


3.2.4　实战——6头身的画法

6头身比例的古风人物，躯干加上腿部的长度相当于五个头的高度。在绘制人物时，要注意动作变化对整体的影响，接下来通过实例进行讲解。

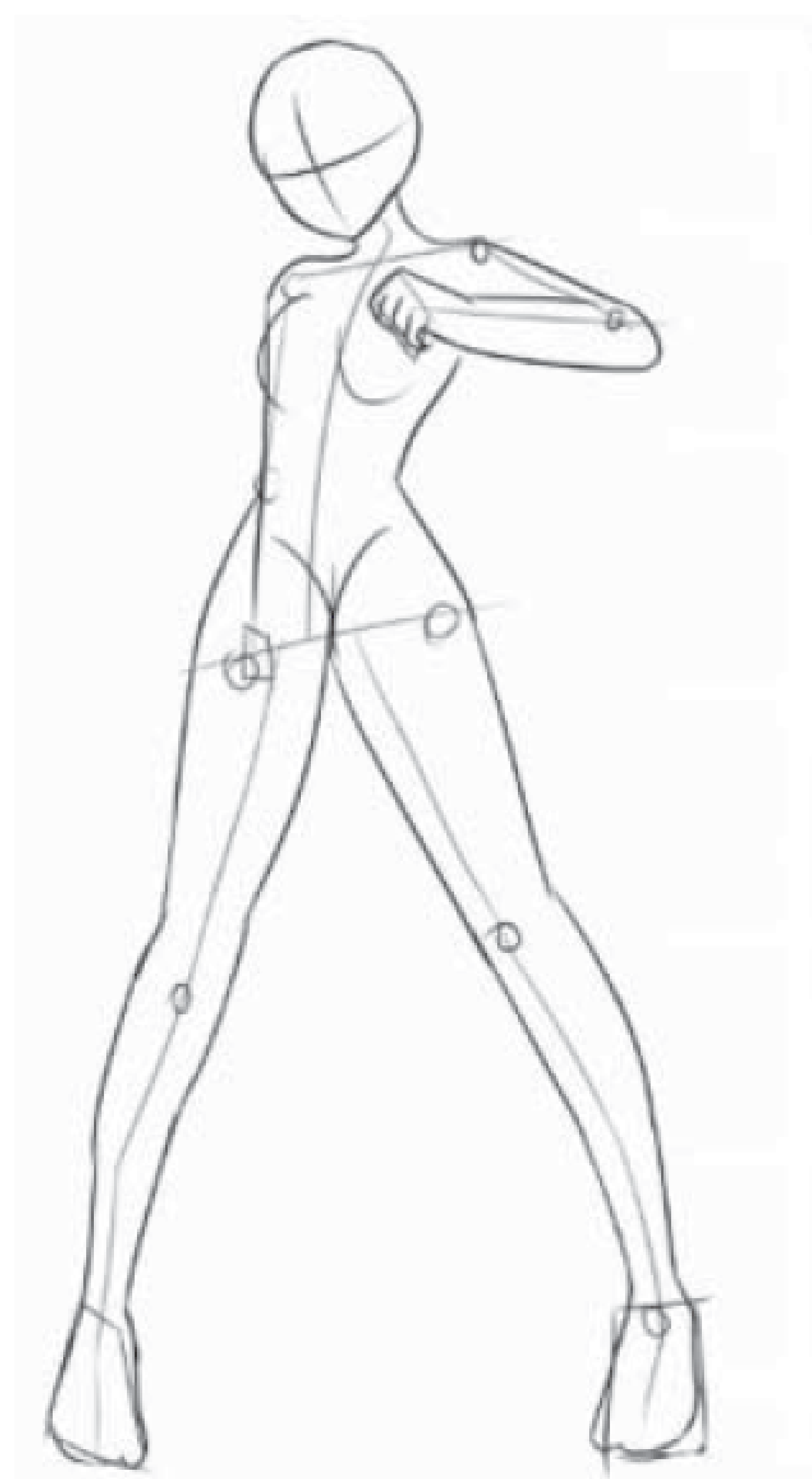
绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，注意肩线和胯部线的走向。

2 用十字线确定人物五官的位置和角度，标出关节转折的地方。





3 依照关节与线条，画出女孩子详细的身体结构。

4 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服的轮廓线。



整理画面



5 刻画出人物的眼睛，人物眼神侧看的姿态表现要到位，给头发增加线条，丰富头发的层次。



6 刻画人物的身体服饰，细化衣服的层次和装饰样式，绘制出鞋子的装饰线。



7 根据褶皱的变化，确定光源，给人物添加阴影，增强画面的立体感和层次感。



8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条，保持画面干净整洁。

9 6头身比例的古风美少女最终效果图完成。小小的脑袋，身材修长，眼睛炯炯有神，手拿双刀，显得可爱又帅气。

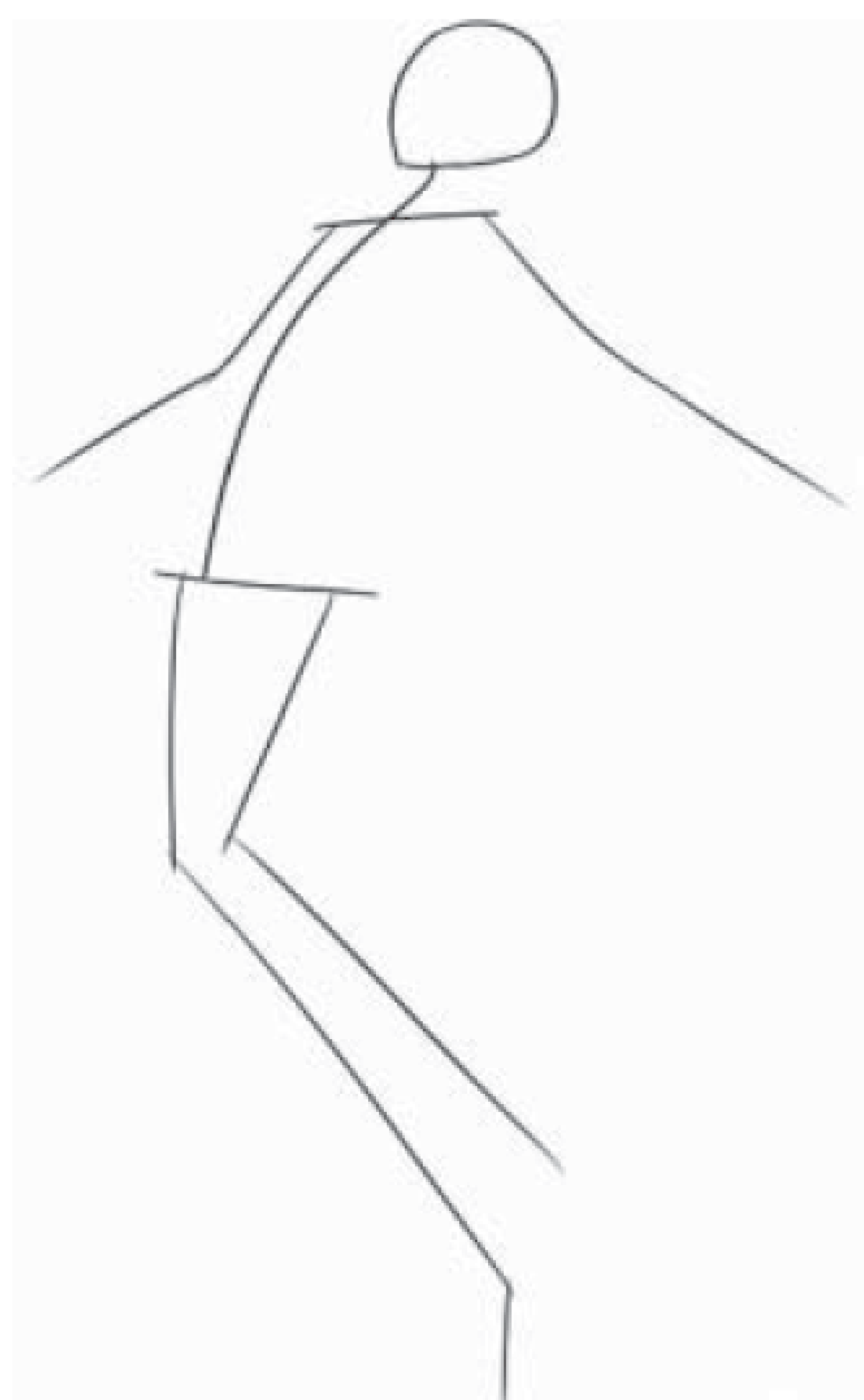


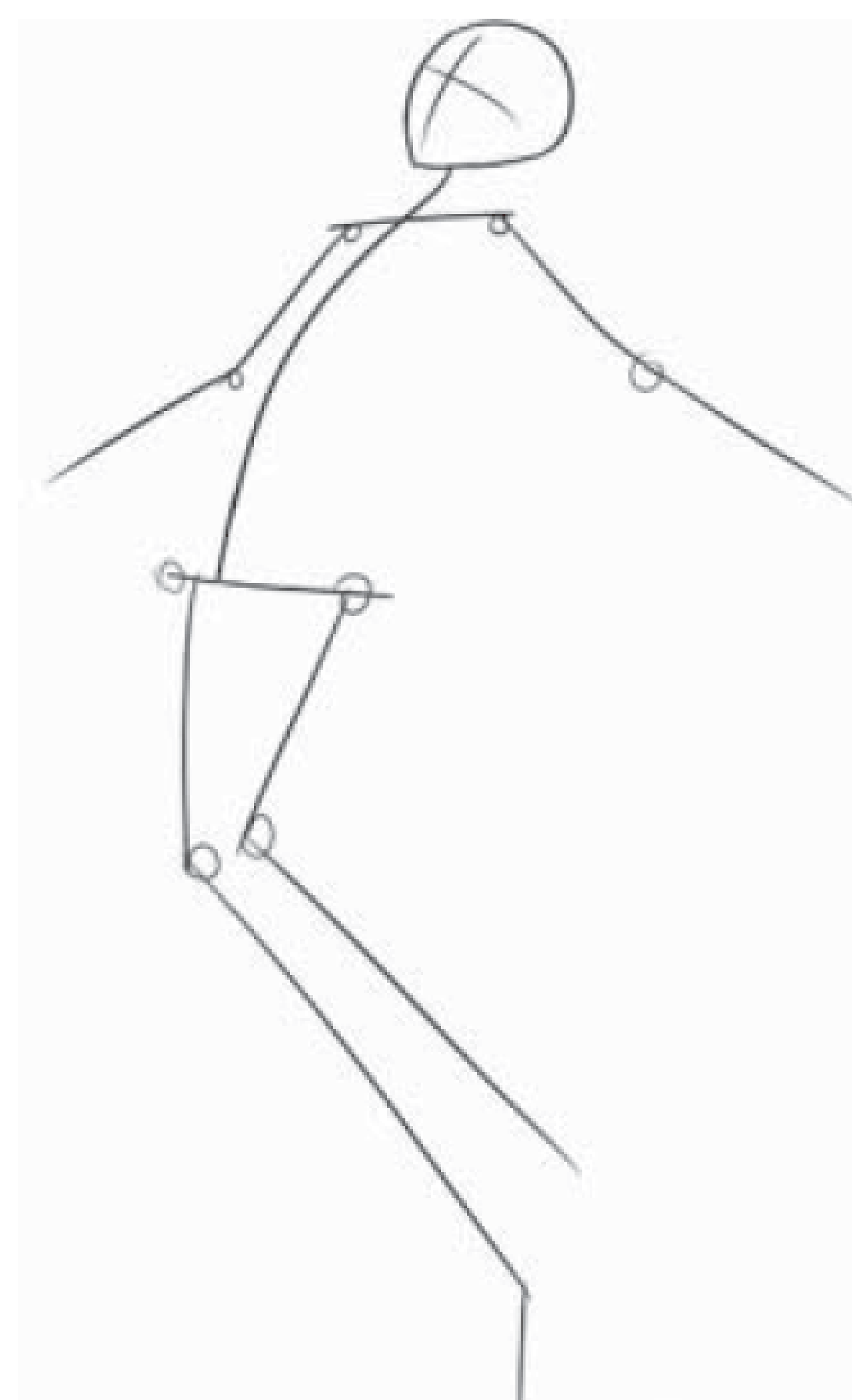
3.2.5 实战——7头身的画法

7头身比例的古风人物，躯干加上腿部的长度相当于六个头的高度，接下来通过实例进行讲解。



绘制草图





1 用简单的动态线表现出人物优美跳跃的姿势，然后根据动态线大体勾勒出人物的动态结构。

2 用十字基准线确定五官的位置，用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续对人体结构的绘制。





3 根据线条支架，勾勒出大致的人体结构轮廓。

4 根据线条，继续绘制人物的身体结构部分。





5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服的外形轮廓线。

6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条，完善发型。





7 详细刻画眼睛，添加发饰，使其具有层次感。

8 详细刻画人物衣服以及鞋子上的褶皱，使人物更加立体化。



整理画面





9 擦去画面中不必要的线条和辅助线，使人物草图看起来干净、整洁。

10 给人物的头发添加阴影，注意头发的阴影要根据头发的层次来绘制。





11 继续绘制人物的身体，贴身的衣裤，使人物看起来很修长。

12 给人物的身体和衣服添加阴影效果，主要绘制出投影的部分，增强人物的层次感。

13 对整体效果稍加修正和修饰，7头身的古风女子最终效果图完成。女孩轻轻一跃，长长的头发，修长的身材，显得格外温柔和漂亮。

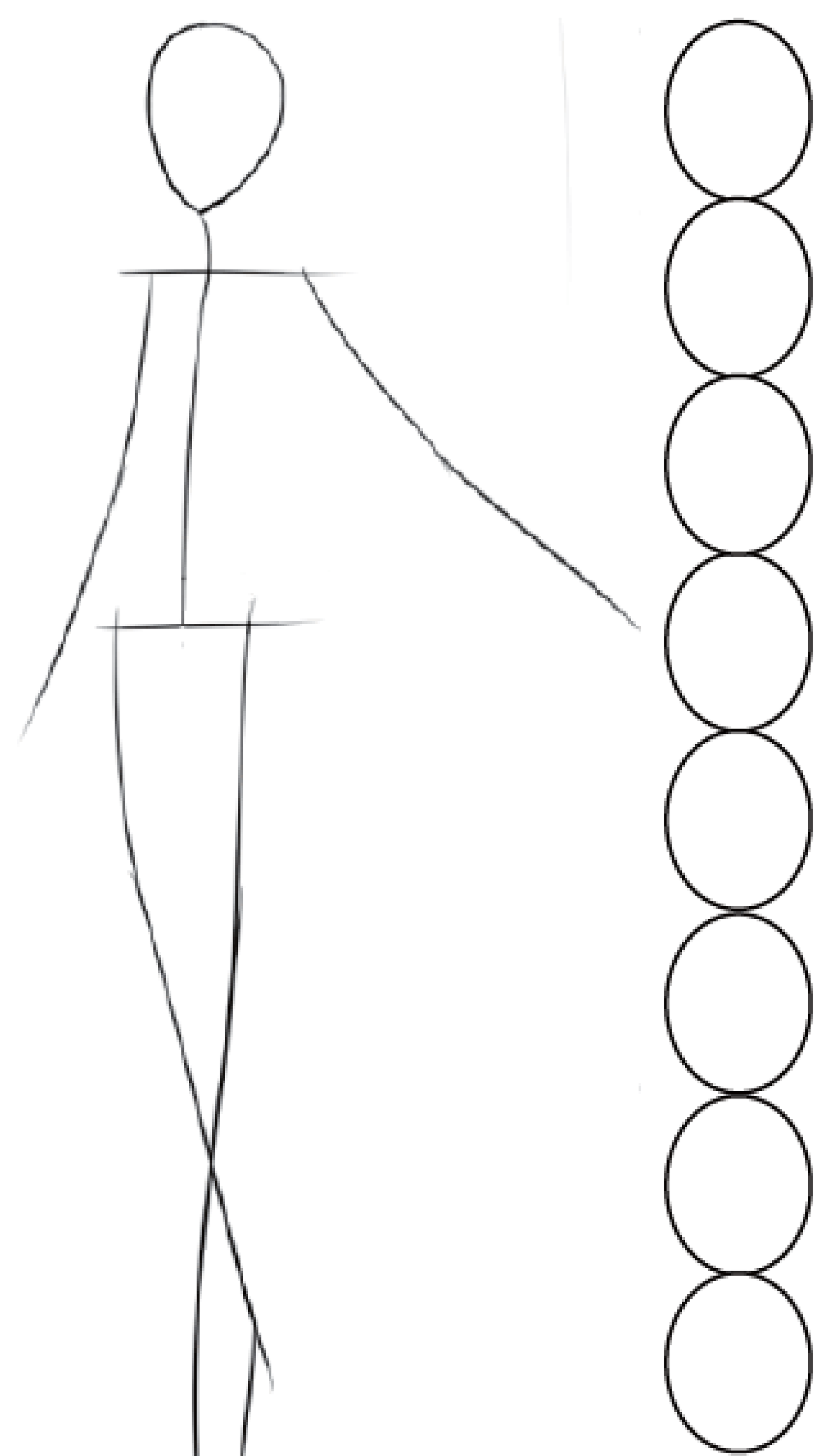


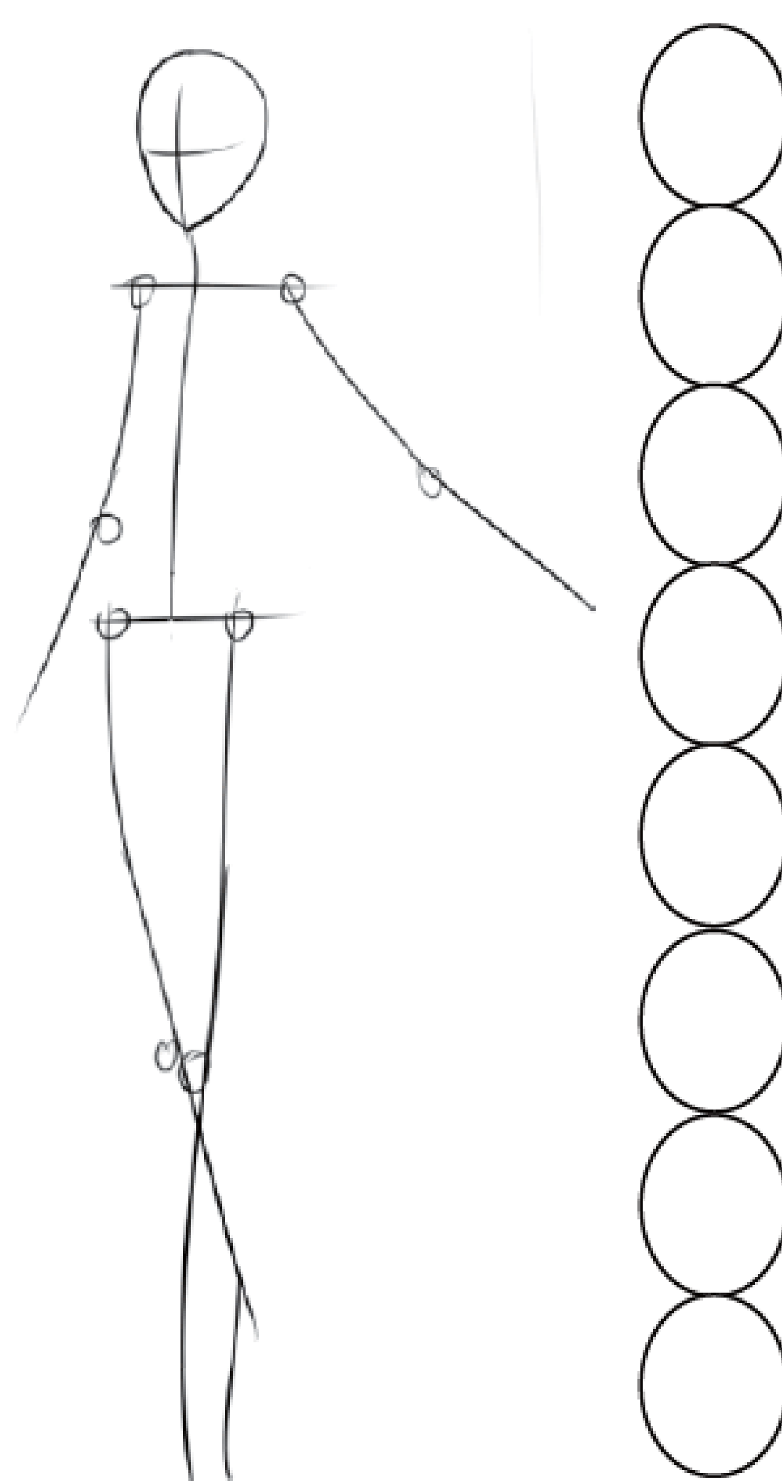
3.2.6 实战——8头身的画法

8头身比例的古风人物很高大，身体长而有气势，躯干加上腿部的长度相当于七个头的高度，接下来通过实例进行讲解。



绘制草图





1 用简单的动态线表现出人物两腿交叉的站姿，然后根据动态线大体勾勒出人物的动态结构。

2 用十字基准线确定五官的位置，用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续对人体结构的绘制。





3 根据线条支架，勾勒出大致的人体结构轮廓。

4 根据线条，继续绘制人物的身体结构。





5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服的外形轮廓线，并添加手上的武器。

6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓和头饰，给人物的头发添加线条，完善发型。





7 详细刻画衣服，添加头饰，使其具有层次感。

8 刻画人物手上的武器以及绸缎上的褶皱，增加气势。



整理画面





9 整理人物草图，擦去画面中多余的线条，使画面保持干净、整洁。

10 刻画眼睛，给人物的头发添加阴影，注意头发的阴影要根据头发的层次来绘制。





11 继续绘制人物的身体，贴身的衣裤，使人物看起来很修长。

12 给人物的身体和衣服添加阴影效果，主要绘制出投影的部分，增强人物的层次感。

13 对整体效果稍加修正和修饰，8头身的古风女子最终效果图完成。高挑的身材，严肃的表情，携带着武器，显得格外有气势，让人不寒而栗。

第4章

头部发型的多种绘制技法

头部是古风漫画绘制的重点，精彩的头部表现，更是绘制古风漫画的基础。本章主要讲解头部的造型、脸型的变化、头部在不同角度下透视的表现、发型的绘制等，让读者更好地掌握头部的绘制技法。





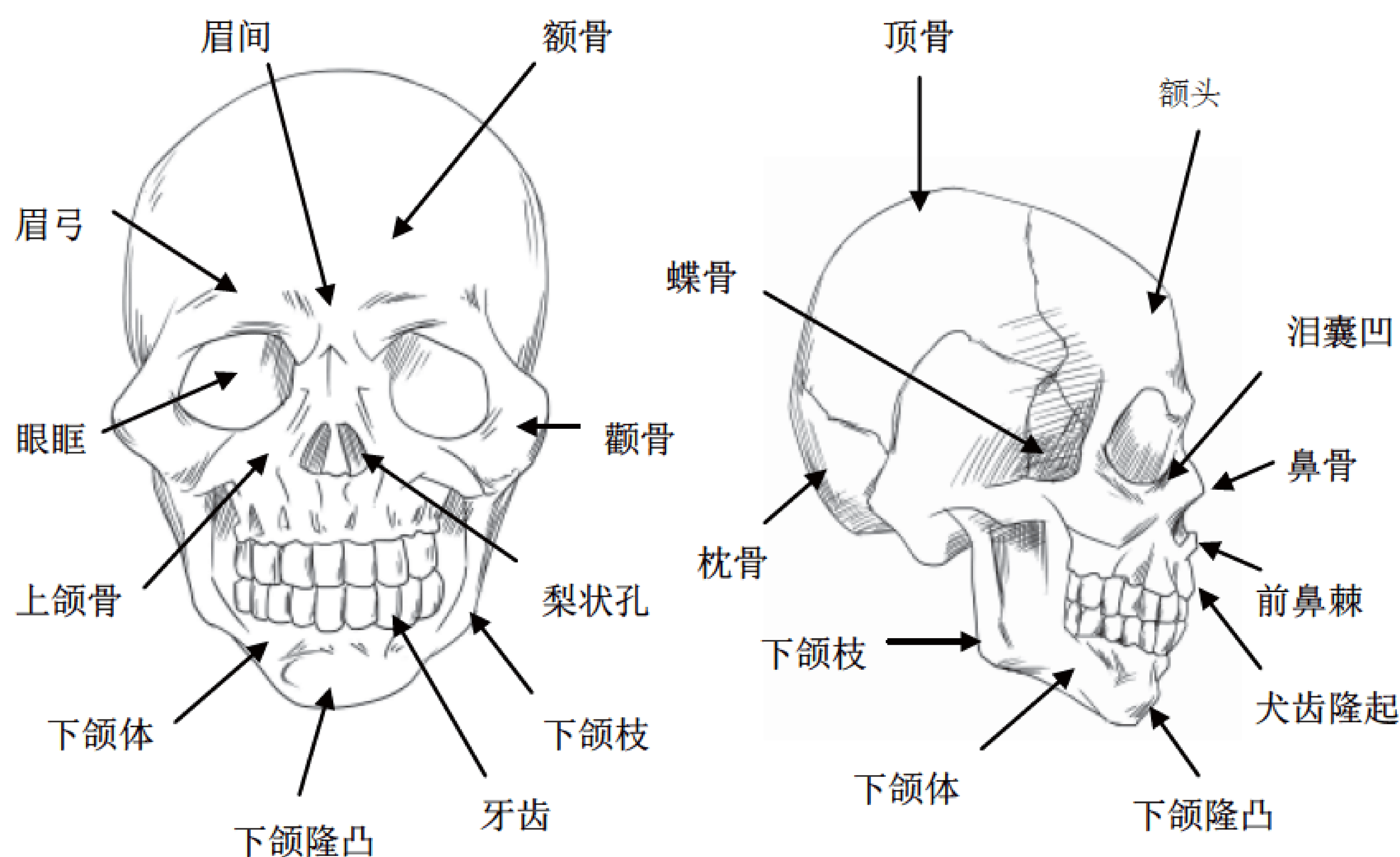


4.1 头部的画法基础

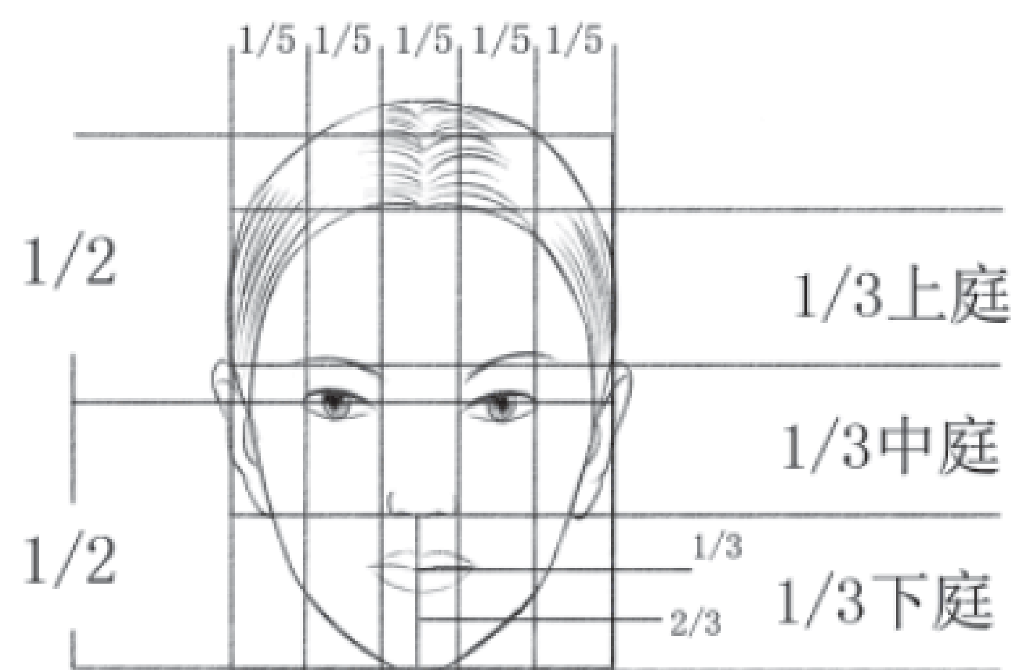
头部是古风漫画角色最重要的组成部分，而在“古风”的表现中，头部更是起着决定性的作用，接下来开始讲解头部的基础知识。本节主要介绍头部的结构和十字基准线，列举几种常见形状的头部轮廓，用草图来一步步讲解头部的绘制过程。

4.1.1 头部的结构

头部是由各种头骨和肌肉构成的，不管漫画人物如何变形，都离不开这最基本的头部组织，了解头部的骨骼结构和肌肉表现能够帮助读者更好更快速地把握头部的绘制。



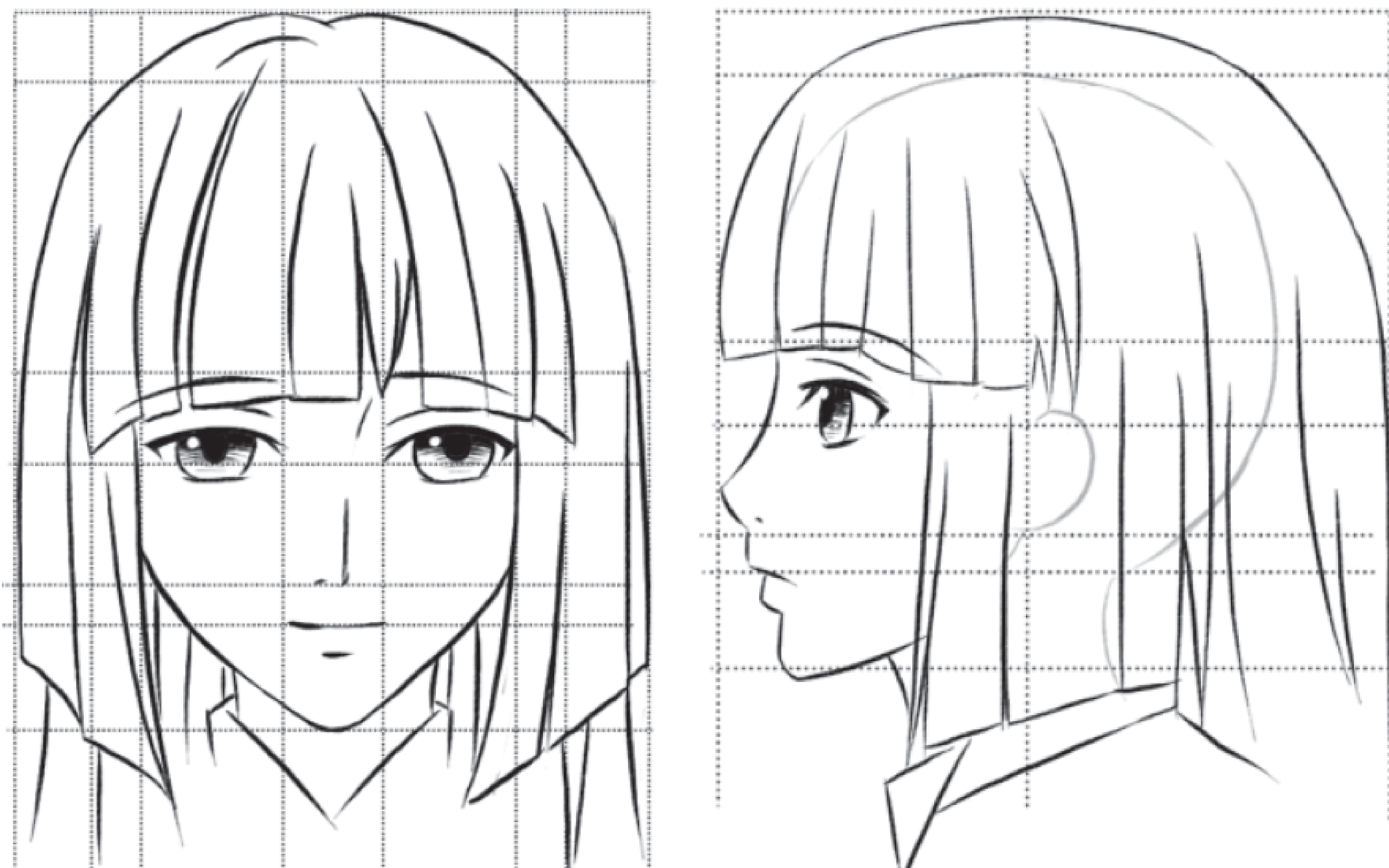
头部五官的比例



写实头部的比例

面部的基本比例就是指头部和眼睛、鼻子等五官的比例关系，有“三庭五眼”之说，“三庭”就是上庭、中庭、下庭。上庭指发际线到眉毛，中庭指眉毛到鼻底，下庭指鼻底到下巴。“五眼”是指正面人物的两只耳朵之间大概有5个眼睛的距离。在绘制的时候把

握好面部的基本比例是非常重要的。



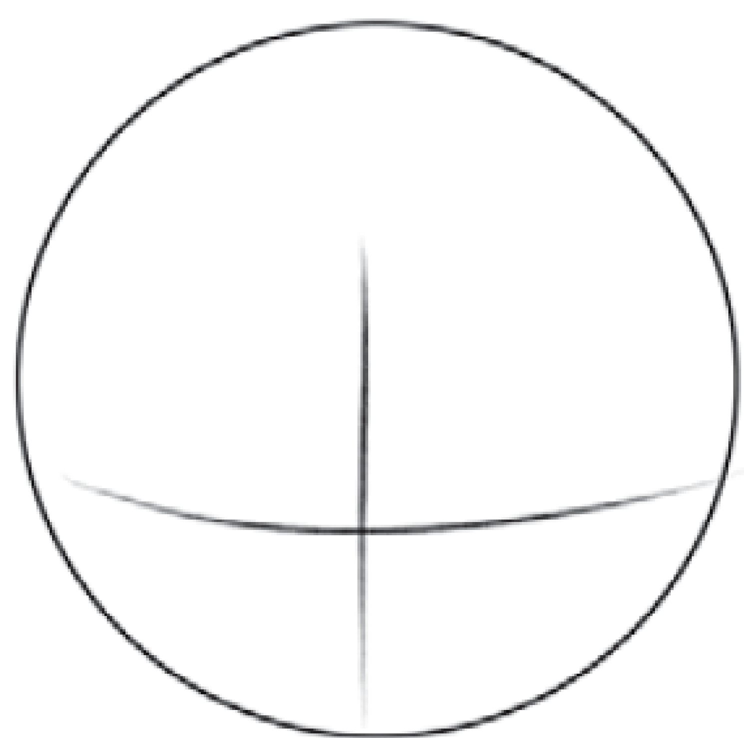
漫画人物头部的比例

漫画中的美少女的头部比例是经过夸张和美化的，创作者可以随意对美少女进行美化，从而达到自己想要的效果。漫画美少女的眼睛通常都很大，如萌少女的眼睛几乎占了脸部的一半，再加上樱桃小嘴、尖尖的下巴，这样的五官比例会使人物看起来非常可爱。

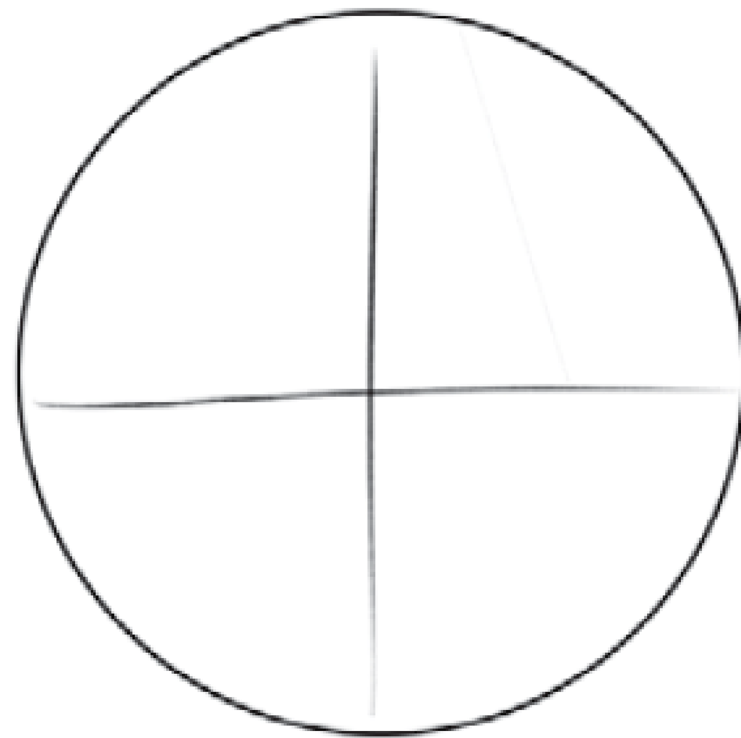
4.1.2　六种状态基准线

基准线有什么作用呢？基准线可用于确定人物五官的位置，并帮助绘画新手把握好人物头部的透视关系。

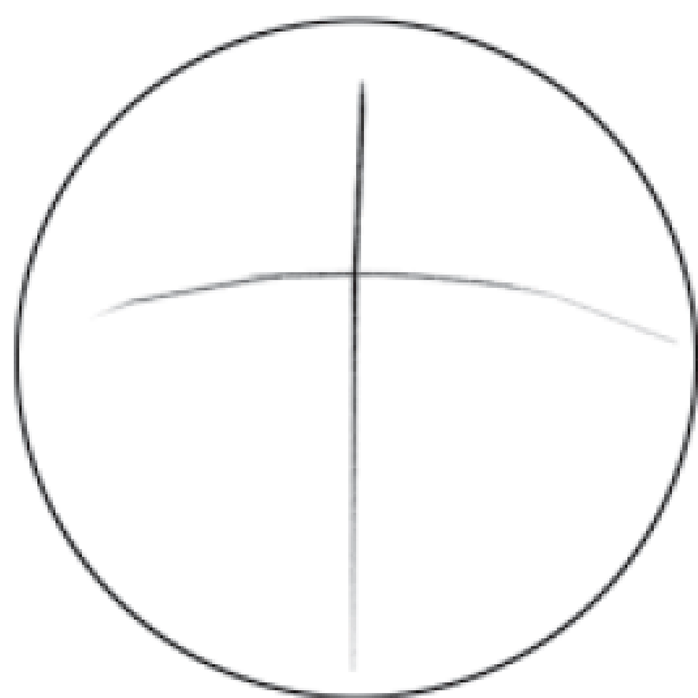
若将人物的头部当作一个球来看，则基准线就是球上的经纬线。如果从不同的角度观察球，球上的基准线就会呈现不同的状态。



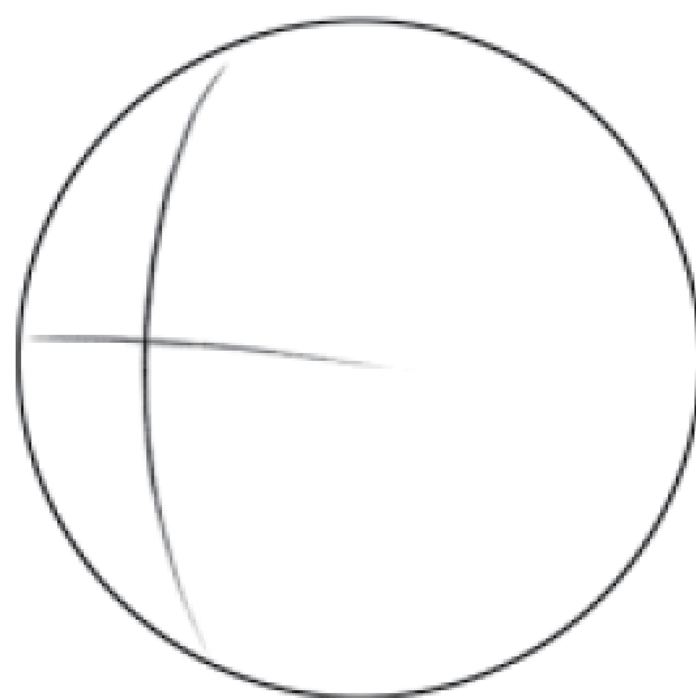
当头部是俯视时，基准线中的横线弧度是向下的，横线偏向下边。



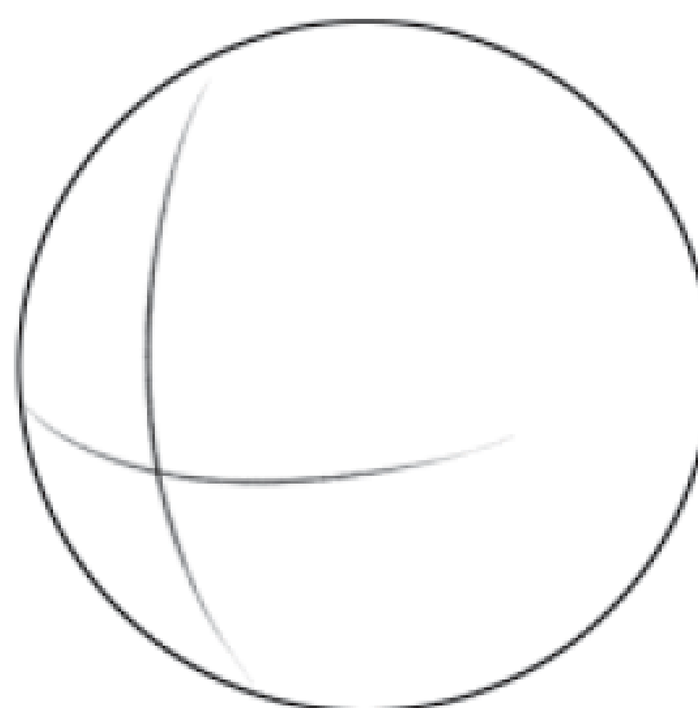
当头部是正面时，基准线是标准的十字架，横纵两边对等。



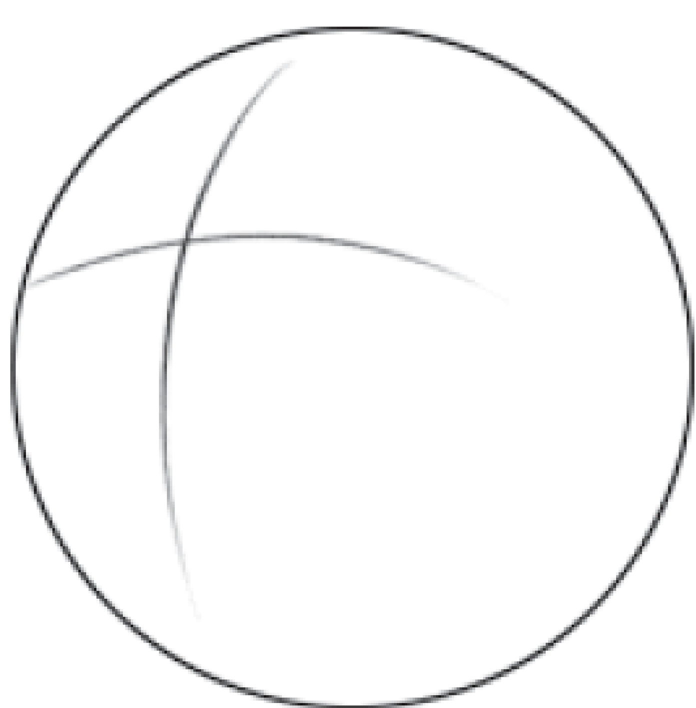
当头部是仰视时，基准线中的横线弧度是向上的，横线偏向上边。



当头部是侧面时，基准线的纵线稍有弧度，纵线偏向一边。



当头部是靠左边或右边俯视时，基准线的横线弧度向下，纵线弧度向左边或右边，横线偏向下边。

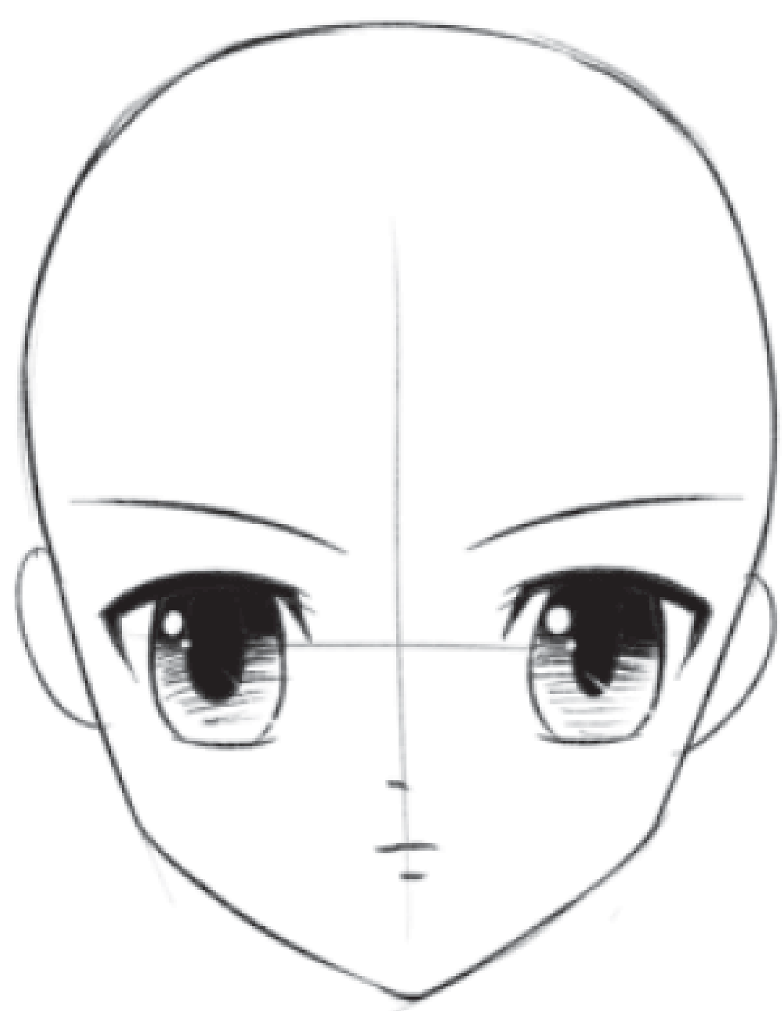


当头部是靠左边或右边仰视时，基准线的横线弧度向上，纵线弧度向左边或右边，横线偏向上边。

4.1.3 实战——利用十字基准线绘制头部

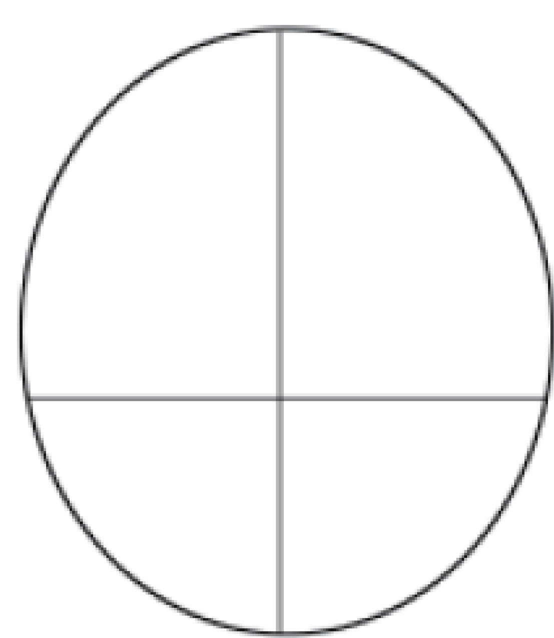
在绘制头部的时候，为了更准确地绘制出头部的轮廓和五官的位置，最常用的方法就是画十字基准线，即利用十字基准线来绘制头部。

用十字基准线绘制脸部的步骤

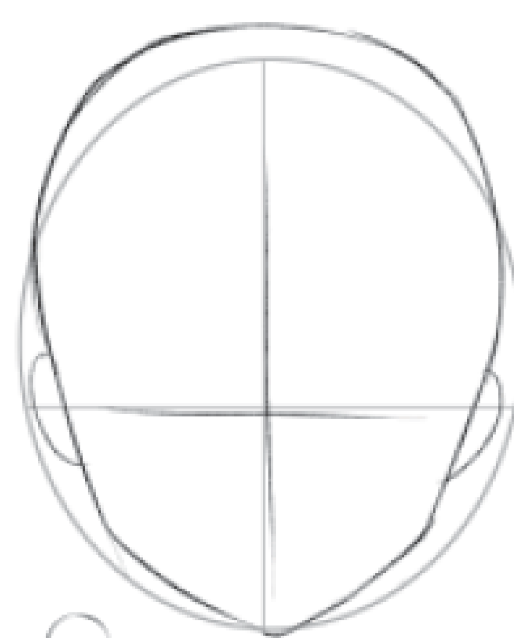


十字线确定人物的头部

通常使用圆和十字线确定人物的头部。圆就是人物头部的轮廓，十字线中的竖线是中心线，用来确定鼻子、嘴巴和下巴，而横线用来确定双眼的位置。



1 先绘制一个圆形，并用十字线标出五官的位置。



2 根据圆绘制出脸部的轮廓，左右要对称。



3 根据十字线绘制出五官。



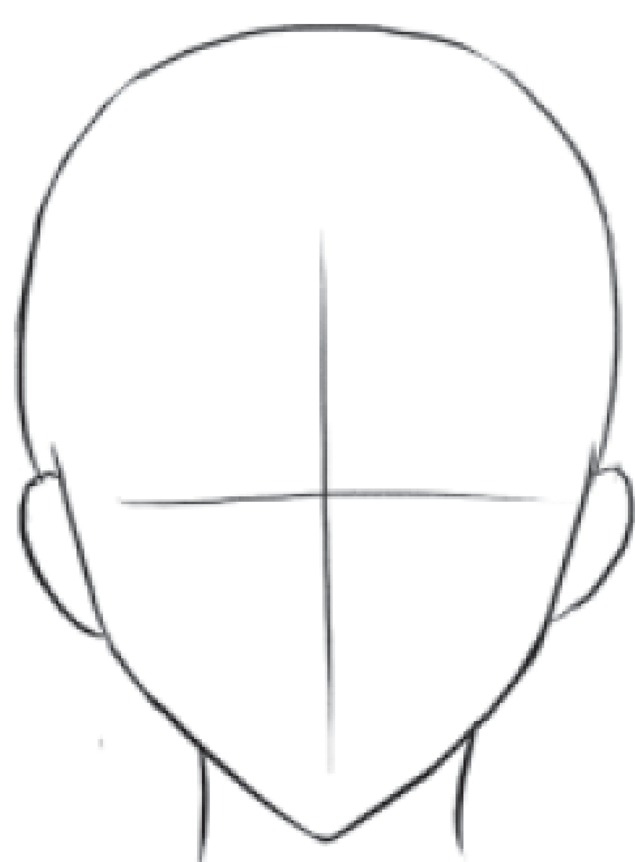
4 擦去十字线，细化眼睛的轮廓和瞳孔。

不同角度的十字线变化



十字线在中心位置　　横线在耳朵偏上位置，竖线通过鼻尖　　竖线位置偏右，横线位置偏下

头部的绘制案例



1 首先用线条勾勒出人物的头形，可以用十字线标出人物五官的位置，以便后续的绘制。



2 给人物添加头发和耳朵，绘制人物的头发时，厚度要适当，在头骨的基础上绘制，头发不宜过高。



3 根据基准线将人物的五官刻画出来，注意眼睛的绘制，鼻梁用线条适度地表现出来即可。



4 整理画面，给眼瞳填上颜色，注意虚实变化，最后给头发添加一层阴影，使头发更加立体化。

4.2 三种脸型的表现

绘制古风漫画人物的头部，首先要掌握最基本的绘制方法，其次要掌握不同脸型、不同角度的头部表现。下面开始介绍绘制古风漫画人物头部的基础知识。

认识脸型

男女角色的脸部轮廓会有一些细微的变化，男性的下巴相对女性的下巴会宽一些，另外男性的眼睛要比女性的眼睛小而细长。


圆形脸的女性

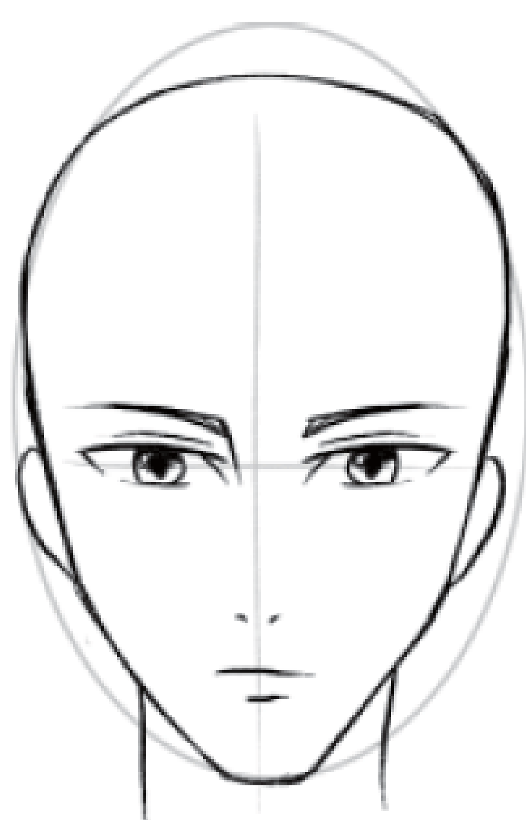

圆形脸的男性

圆形脸的女性和男性的脸部轮廓差异不大，差别主要在五官。女性的眼睛较大而圆，男性的眉毛要比女性的眉毛粗一些，女性的嘴巴可以绘制得大一些以便区别。

尖形脸的男女角色的脸部轮廓会有一些细微的变化，男性的下巴相对女性的下巴会宽一些。注意绘制尖形脸的下巴时也不要太尖了，否则看起来会很生硬。


尖形脸的女性


尖形脸的男性

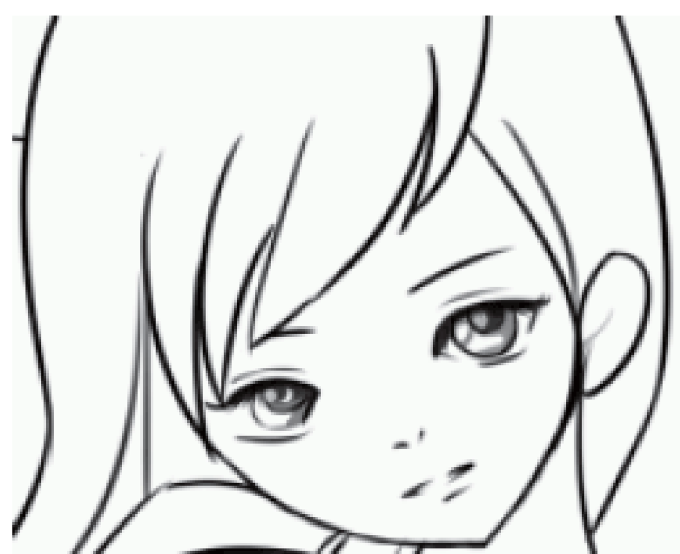

长形脸的男性


长形脸的女性

长形脸的男性和女性头部的差别很明显，女性的脸部轮廓柔和，下巴很小；而男性的脸部轮廓硬朗，下巴明显较宽。另外，男性的眼睛要比女性的眼睛小而细长。

脸型的应用



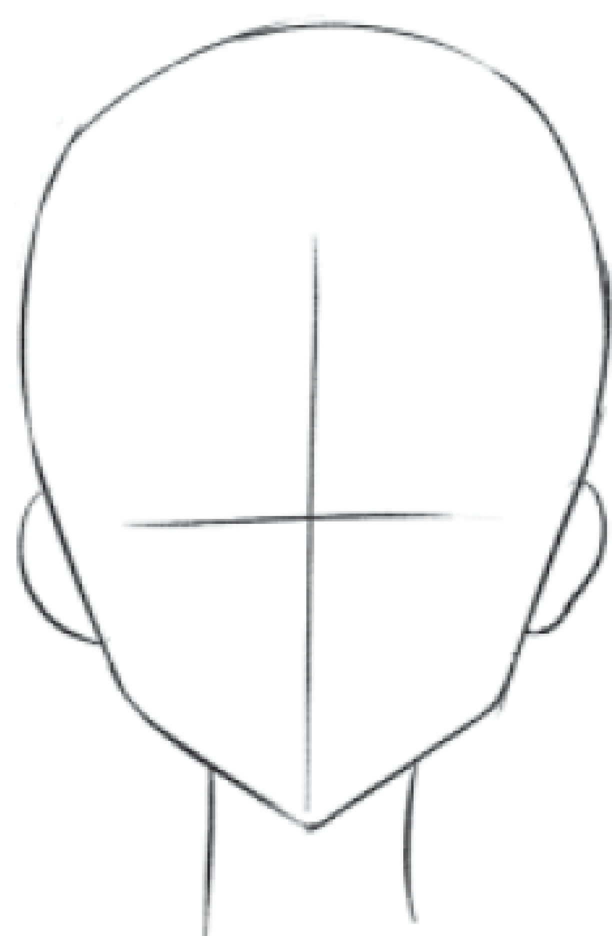




4.3　九种不同角度的头部表现画法

在古风漫画中，不同的透视关系会让形体产生不同的规则变化，接下来介绍几种头部在不同的透视关系下的画法。

4.3.1　实战——正面平视头部的画法



1 用线条大致地勾勒出人物头部的轮廓线，用十字线表示五官的位置。



2 根据人物头部的轮廓线，绘制出头发。



3 根据十字线绘制出人物的五官，注意正面平视的五官呈对称性。



4 整理画面，将多余的线条擦掉，给头发添加阴影效果。

4.3.2 实战——正面仰视头部的画法



1 大致地绘制出正面仰视的头部轮廓，注意仰视时下巴会显得比较短。



2 根据头型绘制出人物的头发，注意层次感。

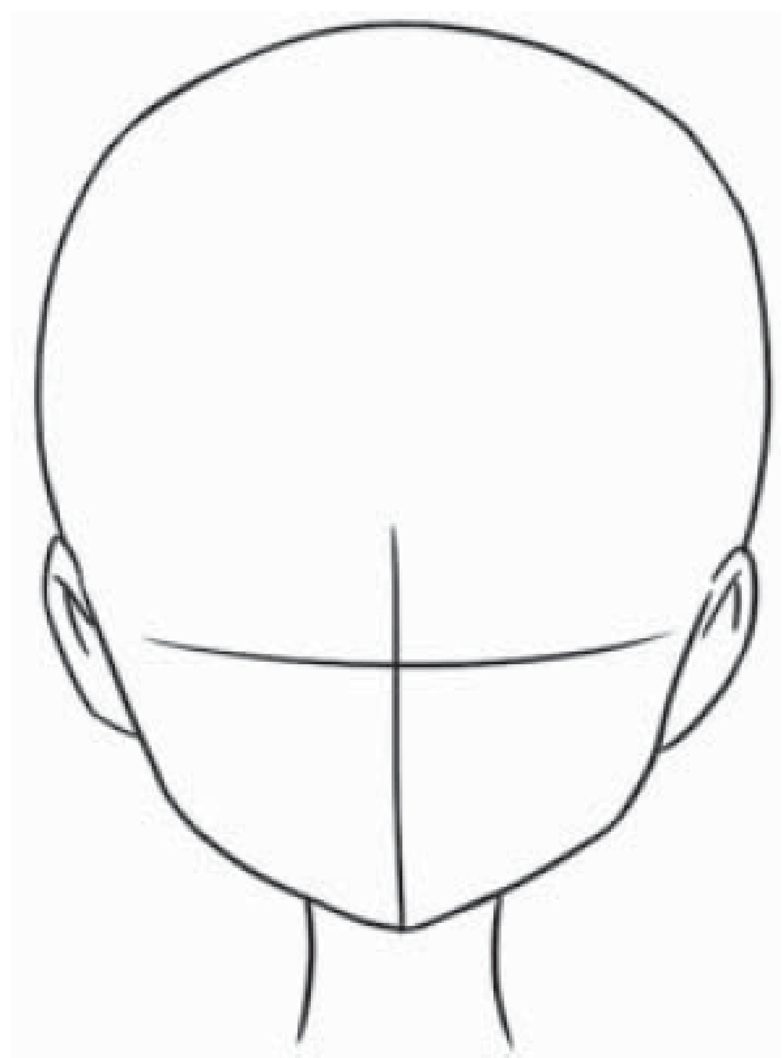


3 绘制出人物的五官，五官偏上，嘴巴与下巴的距离稍宽。



4 整理画面，完善人物的线稿。绘制出人物的阴影，增强人物的画面感。

4.3.3 实战——正面俯视头部的画法





1 大致地绘制出正面俯视的头部轮廓，注意俯视时下巴会显得比较短。

2 根据头型绘制出人物的头发，完善人物的线稿。



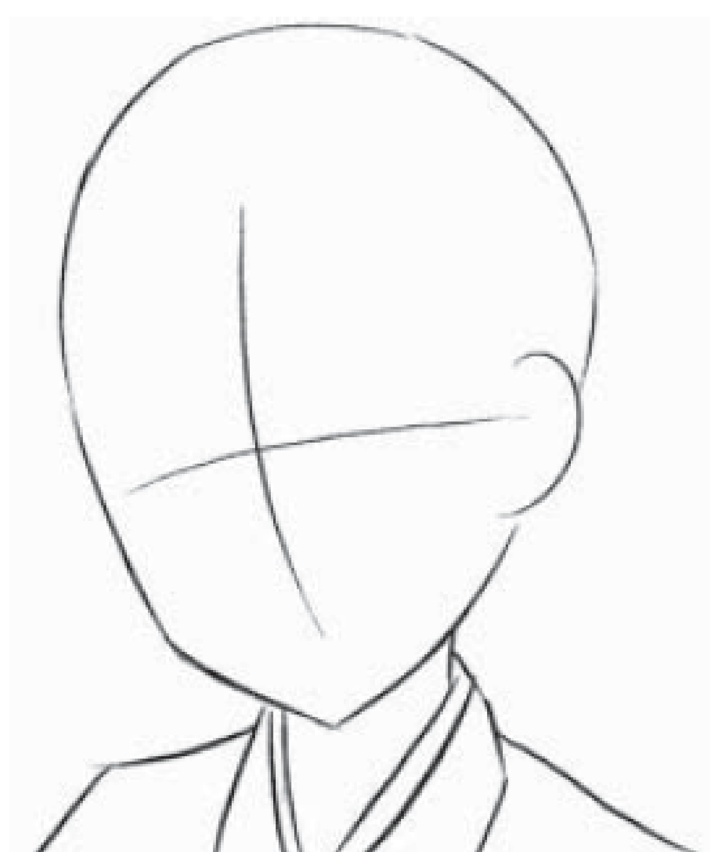


3 绘制出人物的五官，五官偏下，嘴巴与下巴的距离缩短。



4 绘制出人物的阴影，增强人物的立体感和画面感。

4.3.4　实战——侧面平视头部的画法



1 用线条大致地勾勒出侧面平视时头部的外轮廓，用十字线表现五官。



2 根据人物头型，用流畅的线条绘制出人物的头发。



3 根据头型绘制头发的样式，注意侧面的刘海要有一定的厚度。



4 擦去多余的线条，使画面整洁，绘制出人物的整体阴影效果。

4.3.5 实战——侧面仰视头部的画法



1 绘制出人物侧面的样式，勾勒出基准线以确定人物五官的位置。



2 给人物添加头发，头发不宜过厚，注意头发的层次感。



3 根据基准线将人物的五官刻画出来。



4 整理画面，绘制头部的阴影，强化画面的空间感。

4.3.6 实战——侧面俯视头部的画法



1 用线条勾勒出人物侧面的头部轮廓，俯视时下巴会显得短一些。



2 冷峻的尖下巴配上绑在脑后的长发会使人物看起来比较有个性。



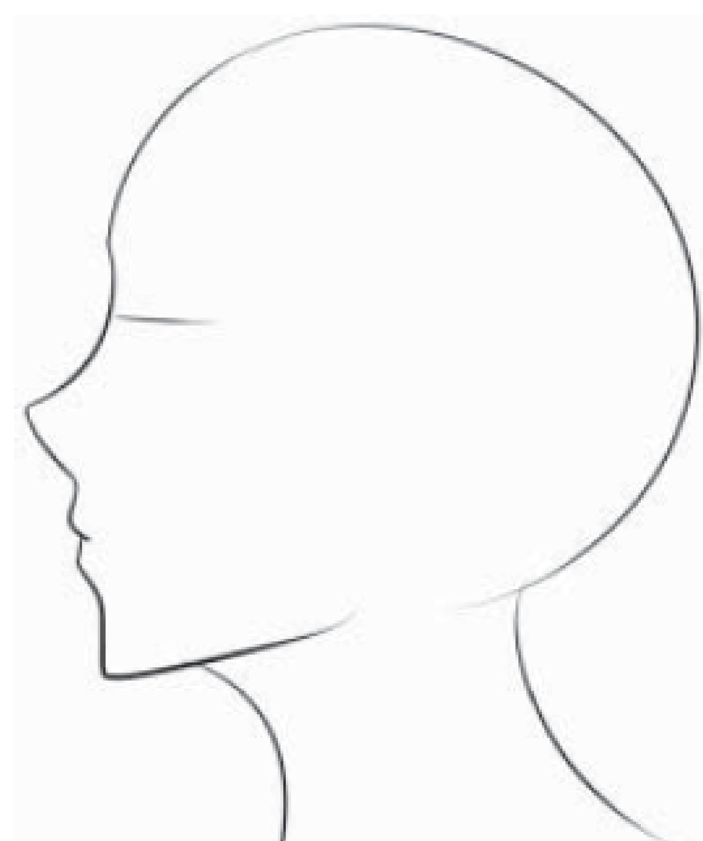




3 整理画面，绘制五官，人物的眼睛比较细长，看起来比较冷漠、沉静。

4 给人物的头发添加阴影，注意阴影的方位是偏下的。

4.3.7 实战——正侧面平视头部的画法





1 勾勒出一个正侧面的头部轮廓，用一根短线标出此时眼睛的位置。

2 绘制头发的样式，这是一个比较短的发型，绘制时要注意。

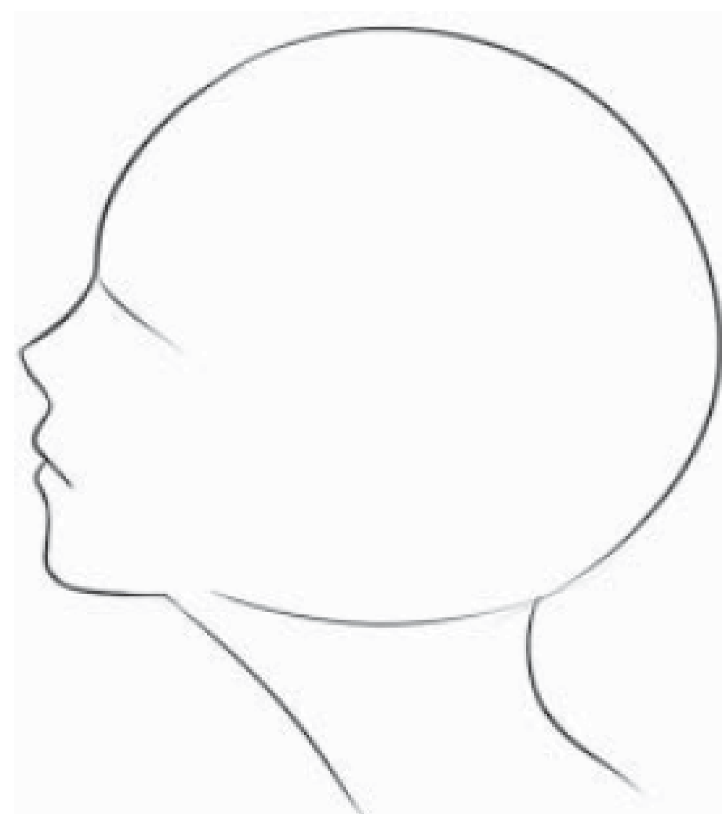




3 绘制眼睛时，侧面的眼睛呈现三角形的状态，瞳孔显得比较细。

4 整理画面，给人物添加阴影，注意阴影要整体偏下。

4.3.8 实战——正侧面仰视头部的画法



1 用简单的线条勾勒出人物头部正面仰视的轮廓，用短线确定眼睛的位置。



2 根据头型绘制出人物的头发，头发随着拉长的脖子而变动。



3 整理画面，绘制出人物五官的样式，注意正侧面眼睛的透视关系。



4 给人物添加阴影，使头发的立体感增强。

4.3.9 实战——正侧面俯视头部的画法



1 勾勒出一个正侧面俯视的头部轮廓，标出眼睛的位置。



2 绘制头发的样式，这是一个扎马尾的女子，绘制时要注意。



3 绘制出人物的眼睛，注意，侧面的眼睛瞳孔比较窄。



4 整理画面，给人物添加阴影，注意阴影的整体偏下方。

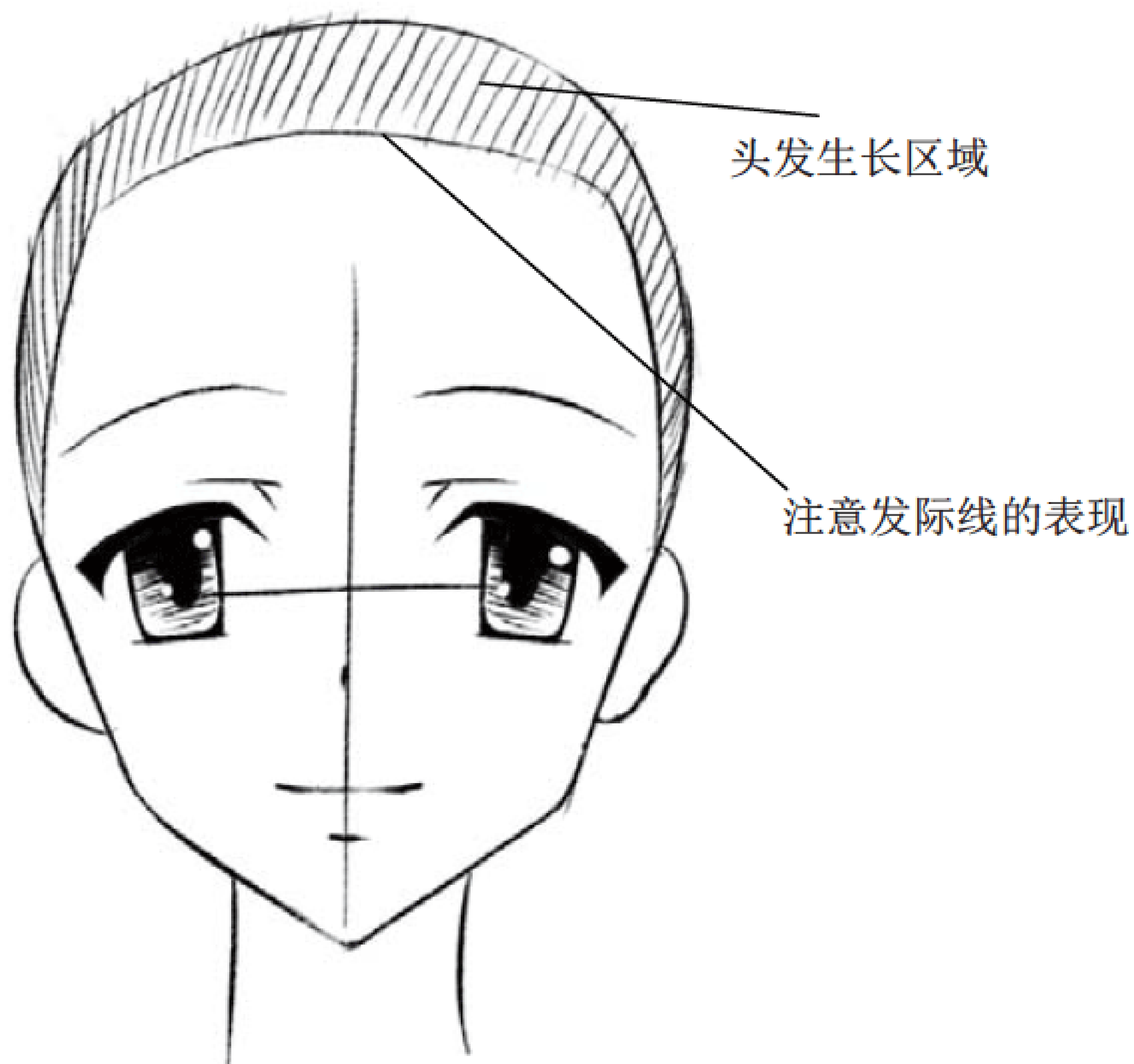
4.4　绘制头发的基础知识

头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的识别度，所以掌握绘制古风人物的头发非常重要，下面开始学习绘制头发的基础知识。

4.4.1　头发的生长规律

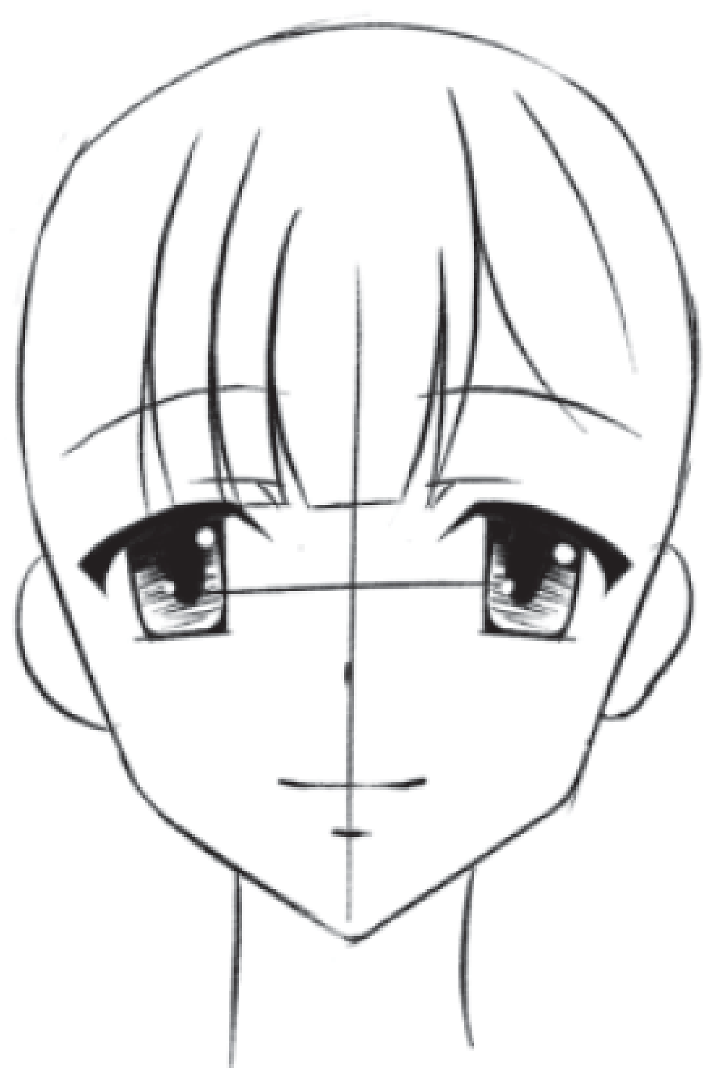
在绘制头发之前，首先来了解一下头发的生长规律。

头发生长区域示意图



头发是指生长在头顶和后脑勺部位的毛发。
绘制头发时要注意头发的生长区域，如发际线不能过高或过低等。注意因人物发型而产生的头发走向，使头发看起来更加自然；要注意每一缕头发的表现都不能是多余的；绘制头发的线条要流畅，这样才能让头发看起来很飘逸。

实战——绘制头发的基本流程







1 首先用线条勾勒出人物的头型，根据十字线绘制出人物的五官，然后从刘海开始绘制头发。

2 在前一步的基础上继续刻画头发，将人物的发旋绘制出来，从发旋开始沿着人物的头型绘制出缕缕头发。

3 继续刻画头发，将人物的头发完全绘制出来。注意每缕头发的走向都要根据发旋的方向来绘制，发梢可以稍微有些变化。



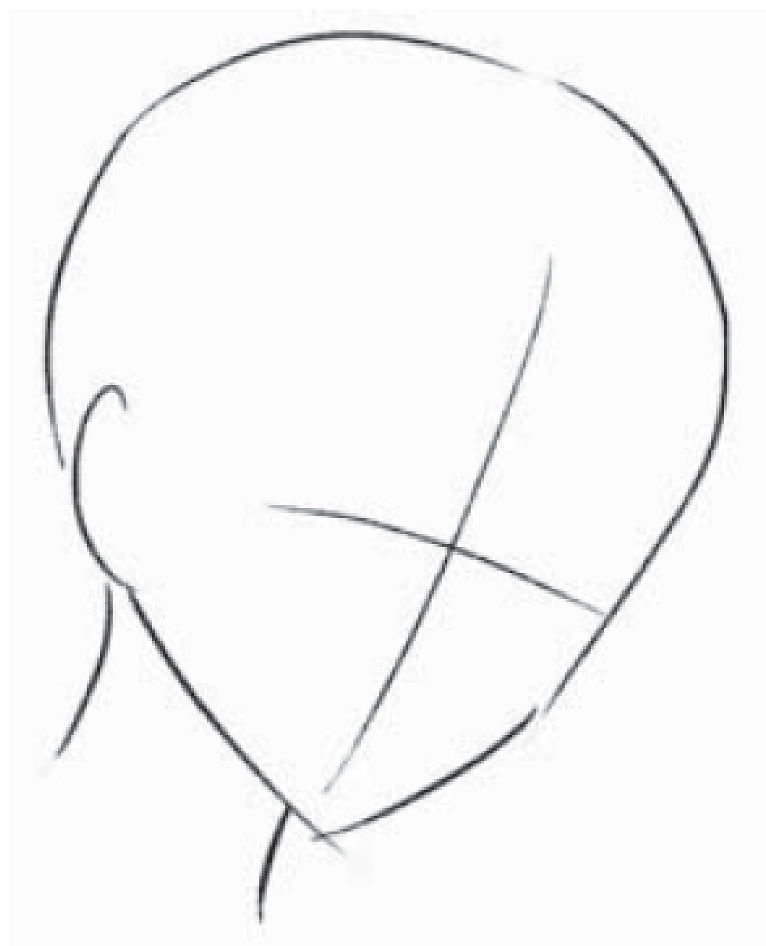


4 在草图的基础上绘制出人物的最终线稿，注意线条要流畅，每缕头发都要有变化。

5 整理画面，根据人物头部的动向绘制出每缕头发的阴影，每缕头发的阴影形态都要有变化。



实战——头发的绘制方法







1 首先用线条勾勒出一个侧面头型。

2 根据头型绘制出人物的头发和五官。

3 绘制出最终线稿，注意头发的走向要正确。







1 用线条简单地勾勒出俯视的头部轮廓。

2 绘制出人物的头发，注意发旋也要绘制出来。

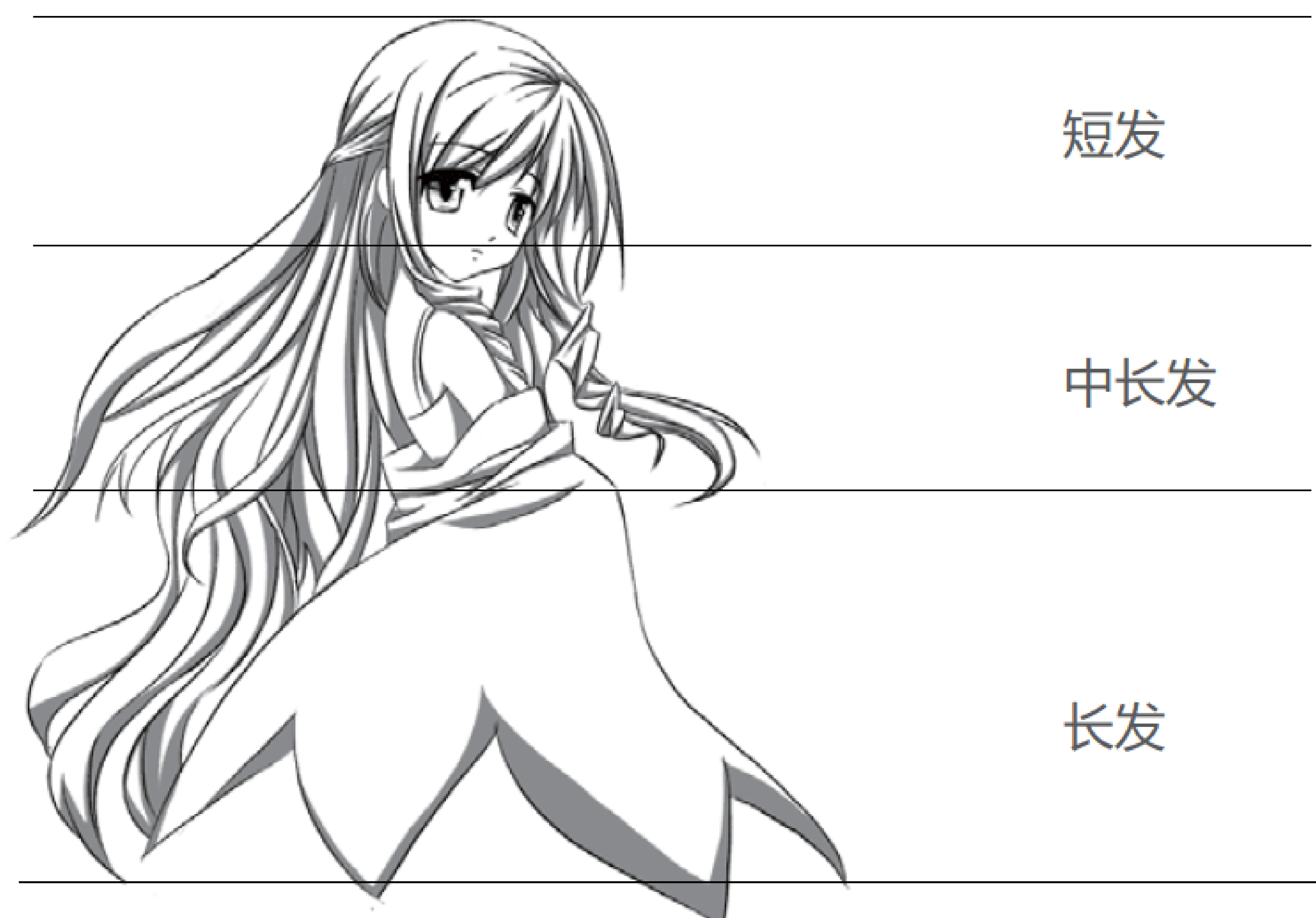
3 整理线稿，注意头发的层次要明确。

4.4.2　头发的厚度与长度

人物头发的厚度与长度不同，给人的感觉也不同，下面来介绍不同厚度与长度的头发表现。



头发的长度



按照头发的长度，可以将头发分为长发、中长发和短发三种类型。在漫画中，头发的长度不同可以体现出人物不同的性格，为同一张脸换不同的发型，效果也会截然不同。

发量的表现





4.5　六类经典头发的画法

头发的表现很重要，无论是简单的直短发还是蓬松的卷短发，在绘制时都要注意头发的生长方向和发旋的表现。

4.5.1　实战——披发的画法

披发是常见的一种发型，比较具有随意性，下面来介绍披发的画法。



1 勾勒出女子侧面的样式，注意侧面五官的绘制，左眼比右眼宽度窄。



2 勾勒出长发的大概样式，注意头发披在背后的感觉。









3 整理画面，脸部与头发的前后关系要分明，人物才不会显得别扭。

4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。







4.5.2 实战——卷发的画法

卷发显得头发丰盈，可以增加弹性和光泽度，使头发更加闪耀、动人。下面通过实例介绍卷发的具体绘制方法。



1 勾勒出女子侧面的头部轮廓，注意侧面五官的绘制，右眼比左眼宽度窄。



2 勾勒出卷发的大概样式，蓬松的卷发可以使人物头部的厚度感增强。

3 整理画面，将人物的眼睛绘制出来，瞳孔的颜色要有虚实变化。







4 添加阴影，注意头发的阴影要顺着每缕头发的动向来绘制。



4.5.3 实战——灵蛇髻的画法

灵蛇髻发型的特点是头发高高地束起形成弯曲状，下面来介绍灵蛇髻的画法。



1 定义一个下巴比较尖的头型，绘制出人物五官的轮廓线。





2 给人物添加头发的大致样式，灵蛇髻的发型呈蛇形，要注意发型形状的绘制，然后画出头饰。









3 在上一步的基础上细化头发，使头发的层次感体现出来。



4 最后添加阴影效果，使人物的发型看起来更加有层次感和立体感。



4.5.4 实战——燕尾的画法

燕尾又称圆髻，特点是束成一个环形，下面来介绍燕尾的画法。





1 首先用简单的线条勾勒出人物头部正面的轮廓，用十字线确定五官的大体位置，然后画出五官的轮廓线。



2 绘制出头发的大体轮廓，注意头部的透视关系，绘制出绑上去的头发。







3 加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光，刻画出眼睛，然后详细地刻画出头发。



4 根据头发的走向，给人物的头发添加阴影，增强画面的空间感。





4.5.5　实战——长直发的画法

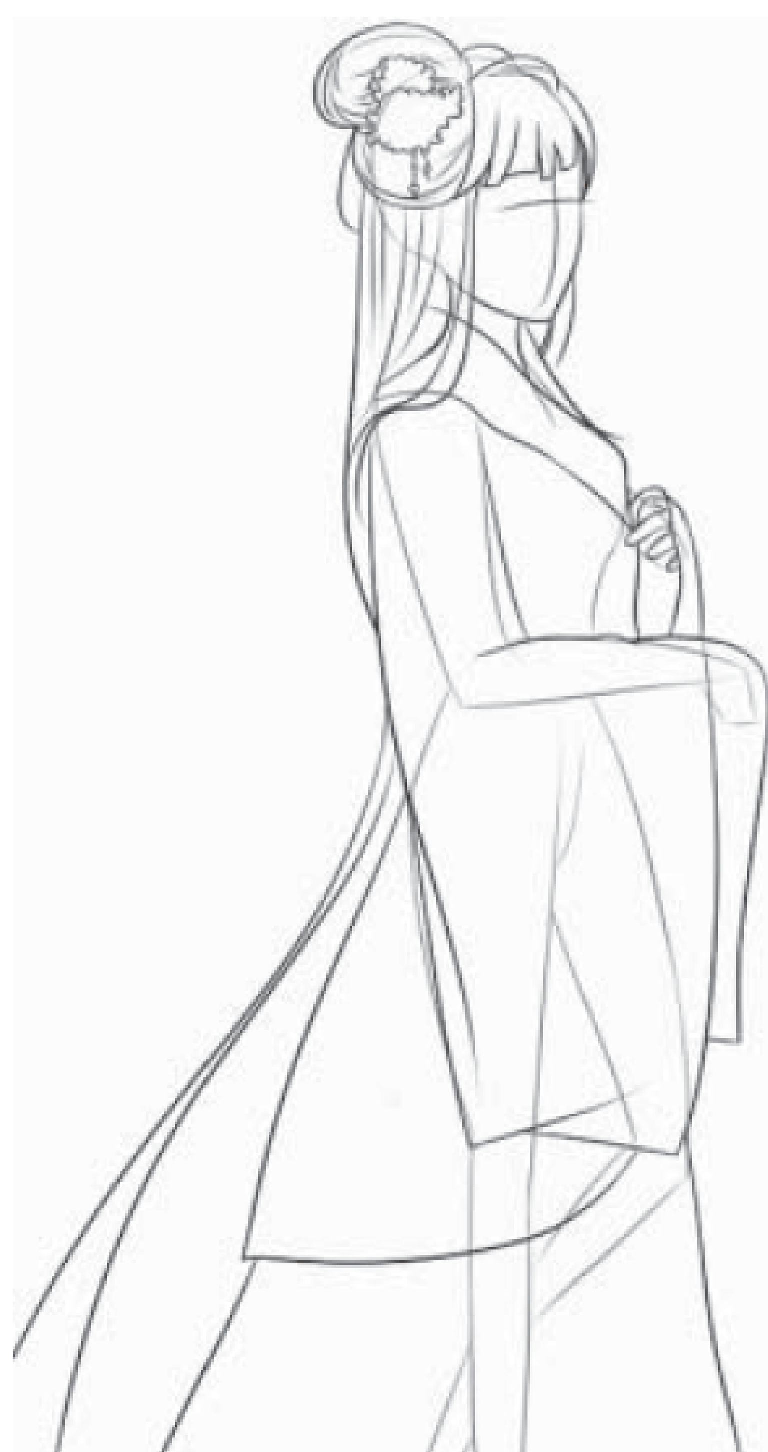
长直发经常是束起一部分头发，而另一部分头发长长地披在背后。



1 用线条勾勒出人物侧面的轮廓线，用十字线标出五官的位置。



2 根据头部结构绘制出人物的头发，根据身体结构绘制出人物的衣服。



3 详细刻画出人物的头发，绘制出发饰的轮廓。



4 细化人物的衣服，让衣服更有立体感，层次更加分明。



5 整理画面，擦除线稿的辅助线，使画面干净整洁。



6 继续刻画头部，用线条的粗细及疏密变化形成层次美感，然后详细绘制出发饰。



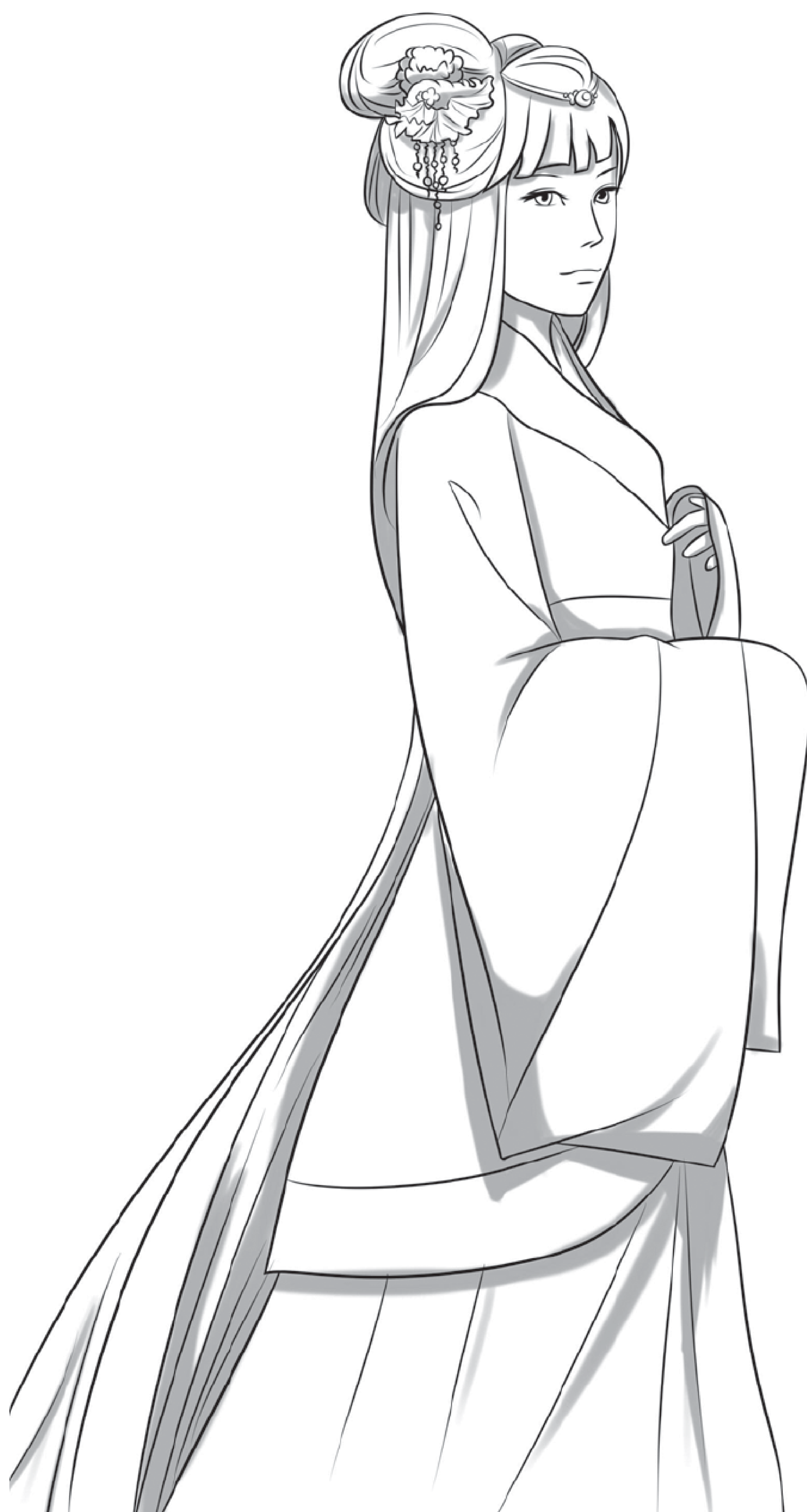
7 继续描绘出人物服饰，注意服饰的线条相对来说基本都是长直线。



8 给人物添加阴影效果，使画面更有立体感。



9 做最后的修饰，完成最终效果，一个留着长直发的美艳女子就展现在我们面前了。



4.5.6 实战——长束发的画法

束发是指用捆扎的方式将头发束在一起，下面来介绍束发的画法。



1 用线条勾勒出人物的身体结构，用十字线标出五官的位置。



2 根据头部结构绘制出人物的头发，根据身体结构绘制出人物的衣服。



3 细化人物的发丝，让头发显得更加立体，层次更加分明。



4 详细绘制出衣服，给衣服添加褶皱，注意线条的疏密结合。





5 整理画面，擦除草图的辅助线，使画面干净整洁。



6 给人物添加发饰做装饰，使画面显得更加丰富。

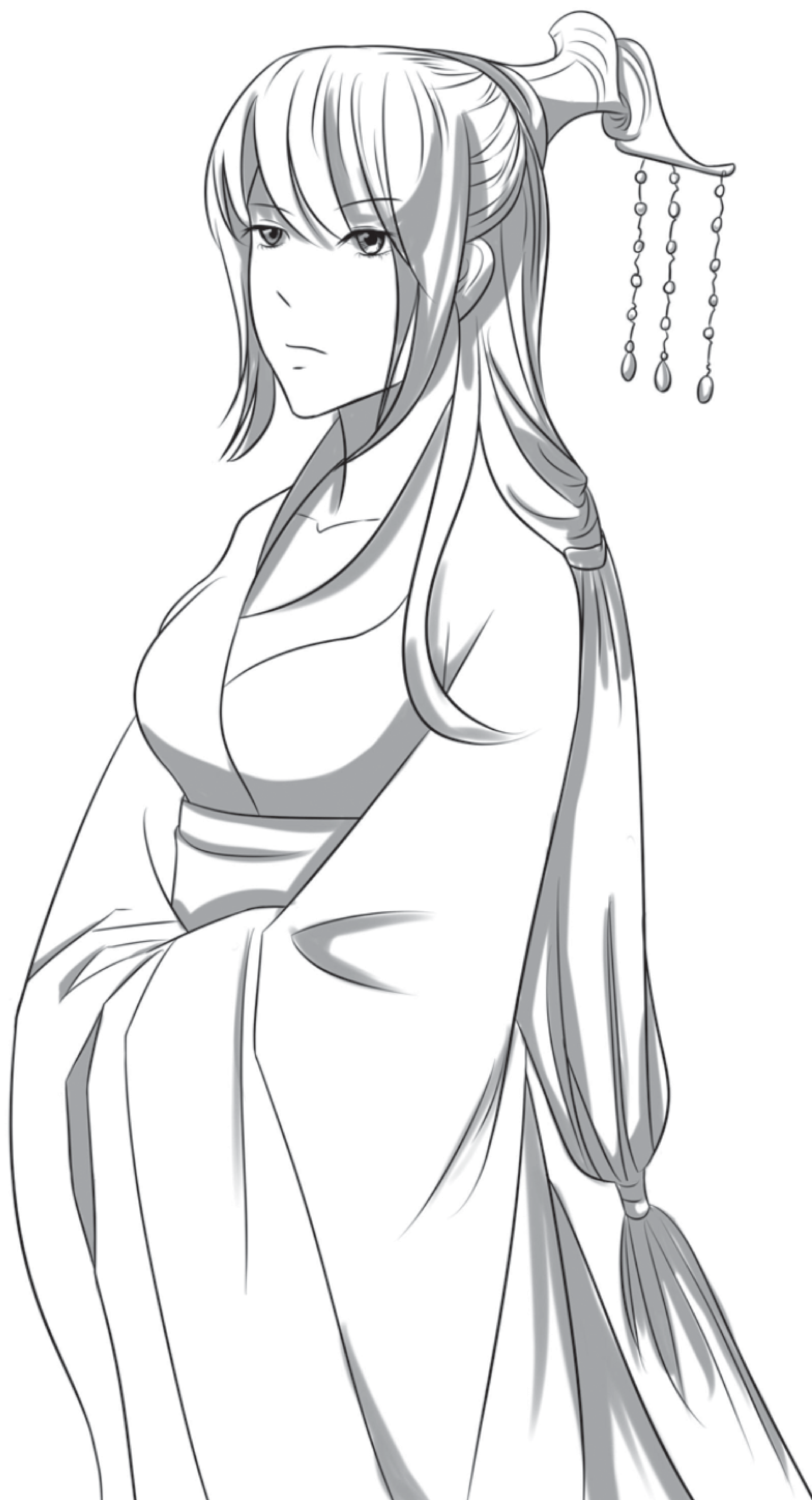


7 继续描绘人物的服饰，注意服饰的线条相对来说基本都是长直线。



8 给人物添加阴影效果，使画面更加立体化。

9 做最后的修饰，一个长束发的女子绘制完成。



第5章

五官表情的多种绘制技法

人物内心世界的喜怒哀乐等思想情感都是通过面部表情或行动姿态表现出来的。人的五官最容易泄露人的情感，如开心时会眉开眼笑、发愁时会紧锁眉头等。在古风漫画中，主要通过夸张和变形的五官来体现人物的表情，而嘴巴的绘制则是重点。本章将主要介绍古风人物面部表情的绘制方法和技巧。



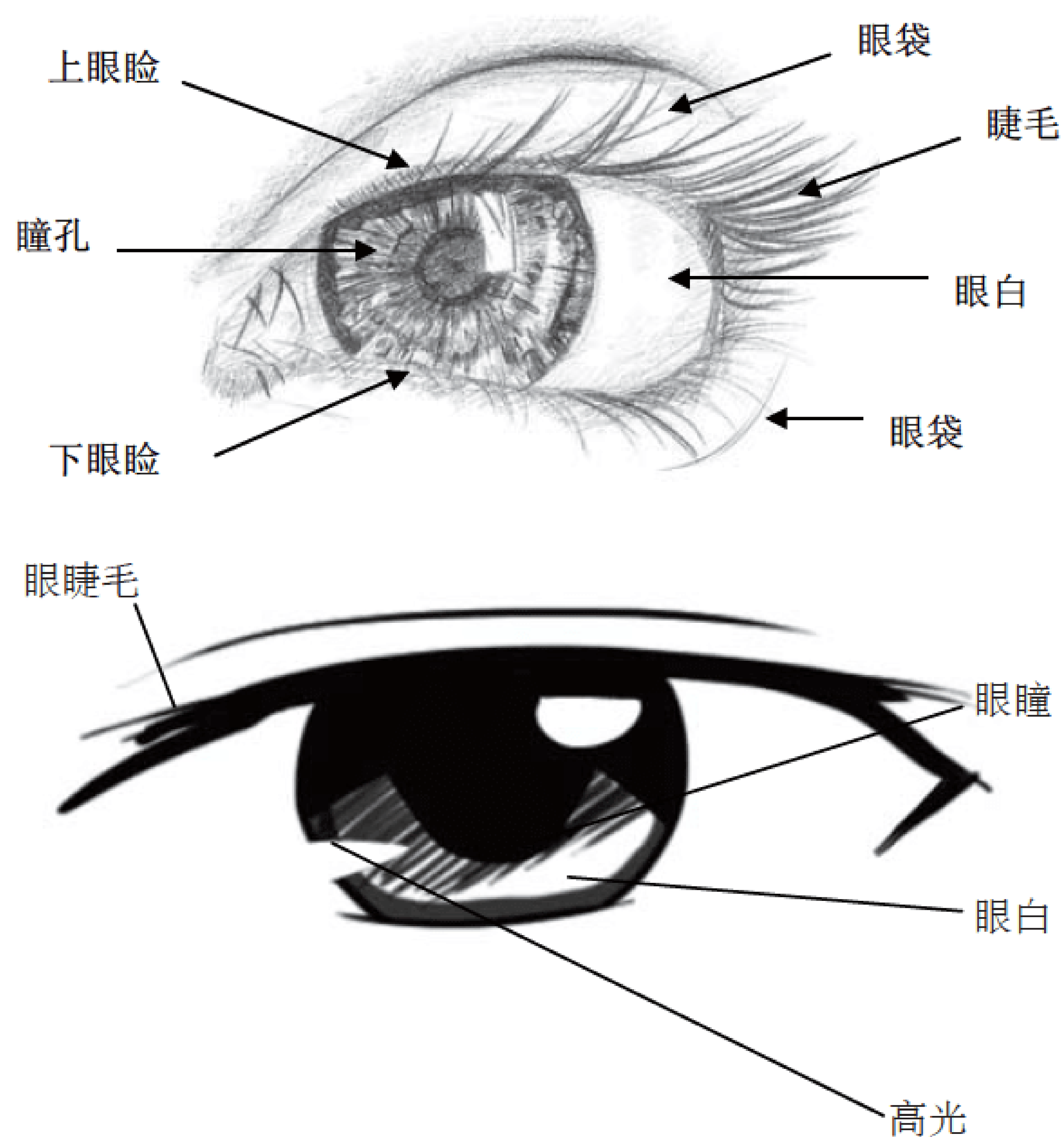
5.1 五官的画法

在古风漫画人物里，五官是表现古风人物的精神状态和情绪变化最直观的部位。虽然每个人都有眉眼、耳朵、嘴巴、鼻子，但形状都各不相同，不同形状的五官可以表现出不同类型的人物。

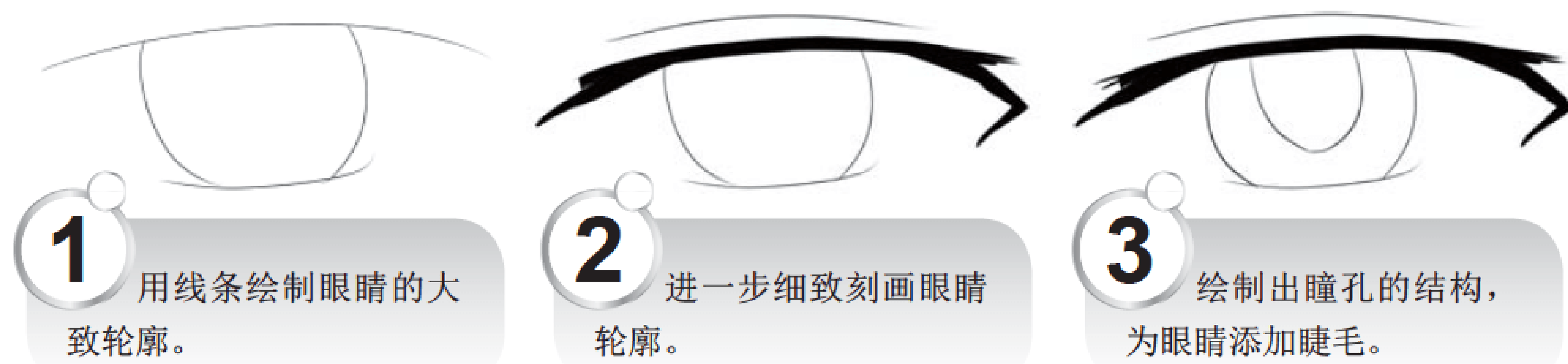
5.1.1 眼睛的画法

眼睛是心灵的窗口，是决定人物第一印象的重要部位，也是古风造型里面最夸张和最有特色的部分，但也是在现实的基础上进行夸张。要绘制古风人物的眼睛，首先要了解人的眼睛结构。

眼睛的结构



实战——眼睛的绘制流程







4 给眼球填色，注意虚实的变化。



5 加粗眉毛，添加高光，使眼睛更加有神。

九种类型的眼睛

在设计古风漫画人物时，一般会放大眼睛的比例，加大瞳孔内部高光的面积和增强黑白对比效果。但眼睛的形状和大小也不一样，有的眼睛大而圆，有的眼睛细而长，根据每个人绘画风格的不同，绘制的眼睛也会千变万化。



人物在悲伤状态下，眼睛半睁，上眼睑遮挡部分瞳孔，眼神流露出可怜悲伤的情绪。



人物在向右斜视时，流露出焦虑的眼神，眉毛较弯曲，双眼凝视一个方向。



人物在向下斜视时，流露出严肃的眼神，此时眼睛呈正常睁开状态，眼睛没什么变化。



人物在感到不安的时候，眼睛呈微睁的状态，眉毛微皱，眼神流露出紧张的情绪。



人物在认真的时候，眼神很专注，眼睛向下，长长的睫毛遮挡部分瞳孔。



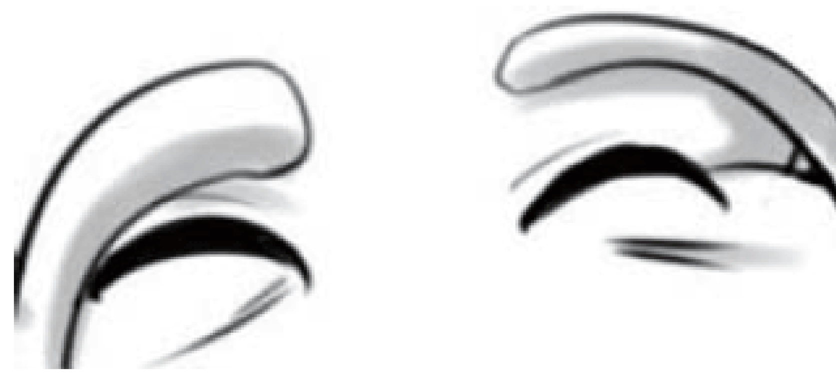
人物在惊讶的时候，眉毛上挑，眼睛大睁，瞳孔缩小。



人物在睡觉的时候，眯着双眼，长长的睫毛搭在眼袋上，给人一种沉睡的状态。



妖的眼睛没有瞳孔，眉毛短而粗，给人一种恐怖的感觉。



老人的眼睛，笑的时候呈月牙形，眉毛上留着白白的长眉须。

实战——眼睛和眉毛的画法



1 首先用简单的线条勾勒出眼睛和眉毛的外形轮廓。

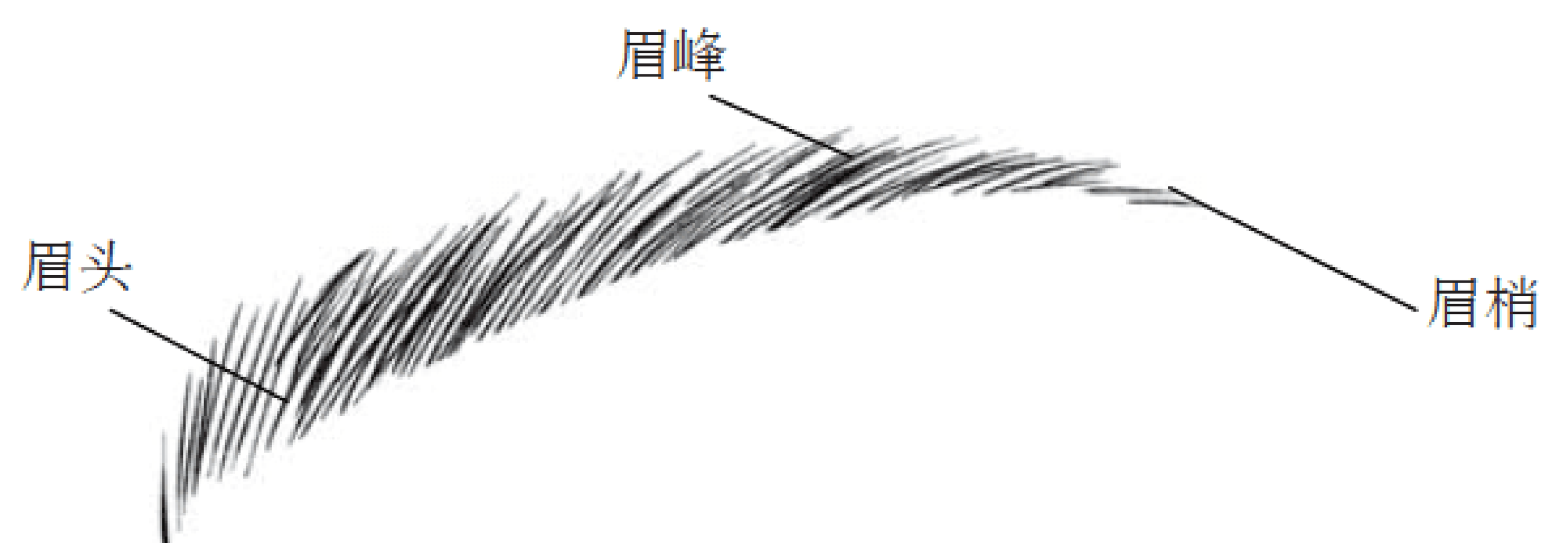
2 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔上方和中间部位。

3 在瞳孔上铺上一层由深到浅的线条，然后为瞳孔添加高光和反光，眼睛绘制完成。

5.1.2 眉毛的绘制

给眼睛配上不同的眉毛，会使人物的表情看起来也不一样，人物的表情会随着眉毛的变化而改变。

眉毛的结构



不一样的眉型



细细的倒八字眉毛，眉头在中间翘起，收尾下垂，一般表现比较柔弱的女子。



略粗的八字眉毛，两边的眉峰向上扬起，给人一种强势的感觉。



半圆弧形眉毛，弯弯的眉毛给人以轻快、乐观的感觉。这是标准的眉型，比较适合开朗活泼的古风美少女。

各种表情时的眉型

在古风漫画人物造型中，眉毛已经不再是简单的一条线，而是能进行非常丰富的表情

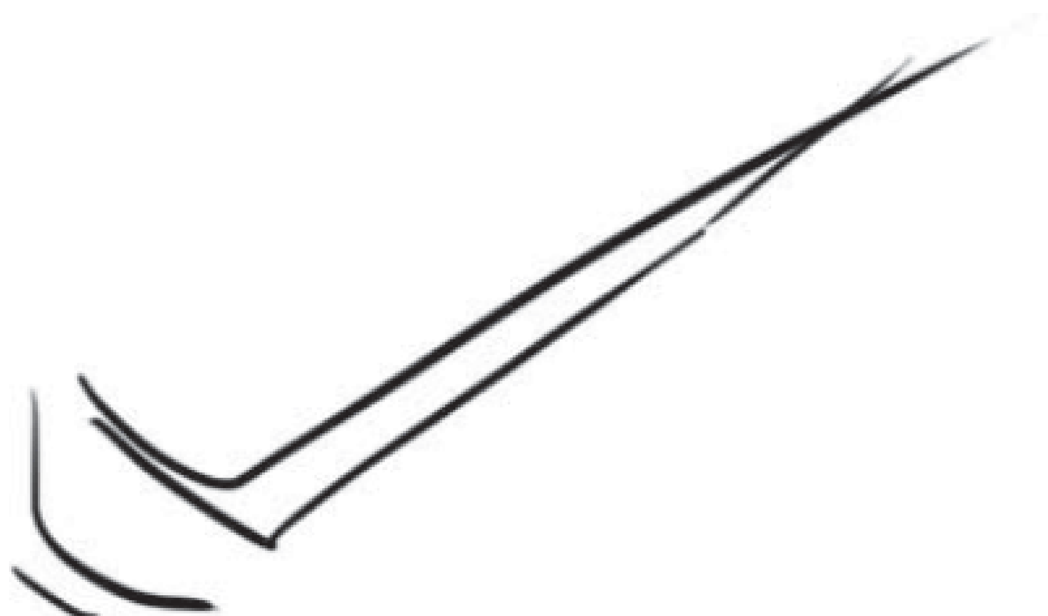
变化的部位。从某种意义上来说，眉毛的情绪表现力甚至超过了嘴巴。



人在正常放松的状态下，表情平静，眉毛和眉梢平缓，有轻微弧度。



人在办公或处理某件比较严肃的事情时，眉头会下垂，产生肌肉褶皱，眉稍上挑，表现严肃表情。



人在吵架或者愤怒的时候，眉头向下勾起，产生明显的肌肉褶皱，眉梢倒竖而起，形成怒眉。



人在高兴或礼貌性地微笑时，眉毛像向上凸起的弯月，眉头和眉梢向下，表现温婉或者愉悦的表情。



人在受到欺负或者感到委屈的时候，眉头会向上皱起，产生向上的肌肉褶皱，眉梢向下低垂，在漫画中常用来表现伤心委屈的表情。



眉头弓起，眉峰上翘，眉梢弓起，两头形成肌肉褶皱，在漫画中常用来表现惊讶、意外的表情。

眉毛配上五官的表现



柳叶眉使人看起来比较柔弱

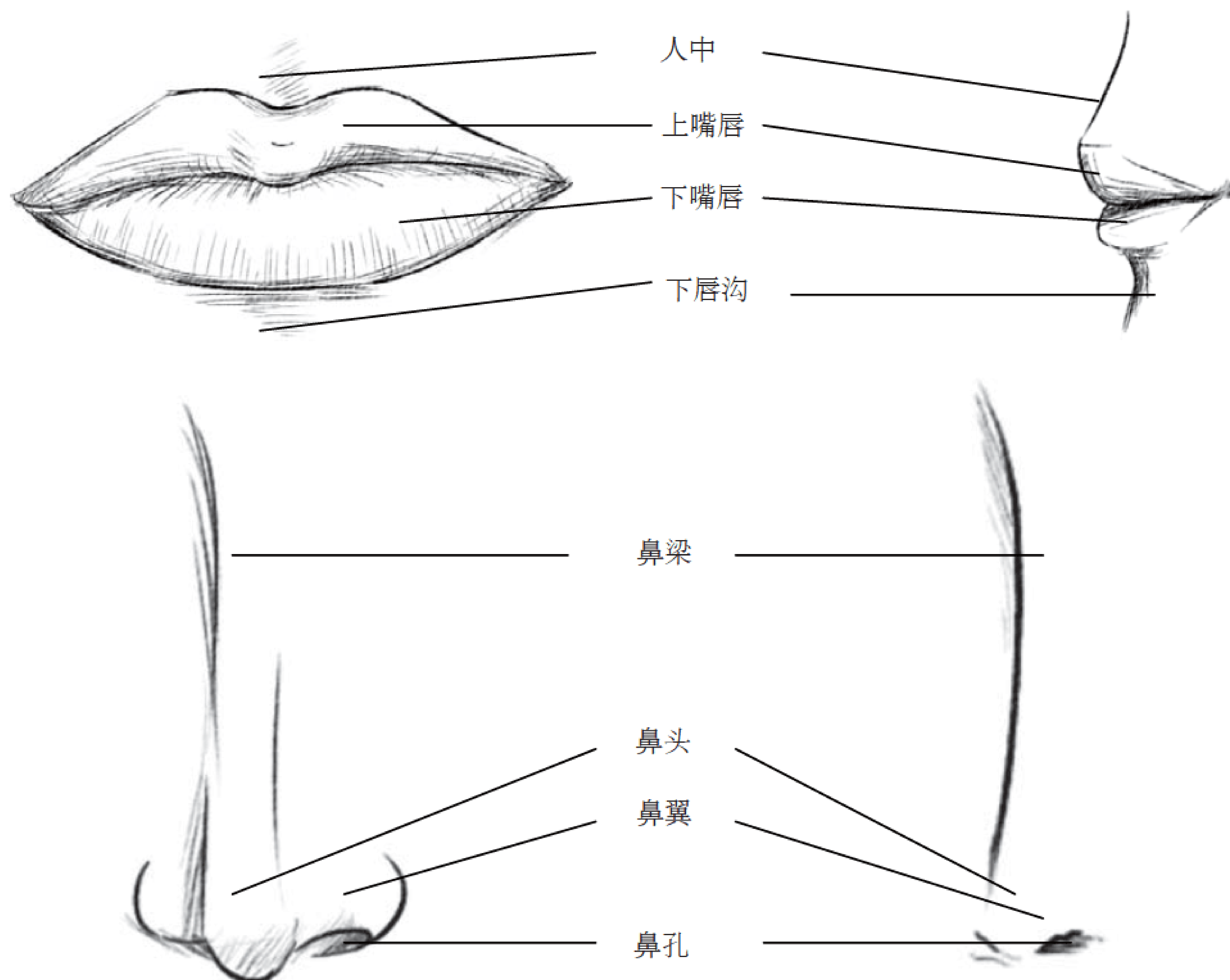


较粗的八字眉毛使人看起来很精神

5.1.3　鼻子和嘴巴的绘制

因为鼻子并不像眼睛、嘴巴那样是表现人物情绪的关键部位，所以在漫画中，鼻子一般都比较简化，在古风人物中美型的鼻子可以使人增添魅力。

嘴巴和鼻子的结构图



写实风格的鼻子，为了表现真实，会把鼻子的结构表现得很清楚。

在美少年风格的漫画中，经常只用线条或一个倒勾表示鼻子。

不同形状的鼻子展现





各种嘴巴的表现

嘴是表达情绪的一部分，它的变化影响着面部表情的表达。



平静时，嘴巴的弧度不大，嘴角没有变化。



微笑时，嘴唇线两角上弯。



邪笑时，嘴角一边拉伸并上翘裂开。



生气时，嘴微微张开，嘴唇线弧度变大。



破口大骂时，嘴大张，嘴唇线弧度上下拉伸。



愤怒时，嘴巴裂开，露出紧咬的牙齿。



被雷到时，嘴夸张成上窄下宽的梯形。



哭泣时，嘴唇线夸张成动感波浪形。



高兴时，嘴变成一个倒三角。

鼻子和嘴巴的运用

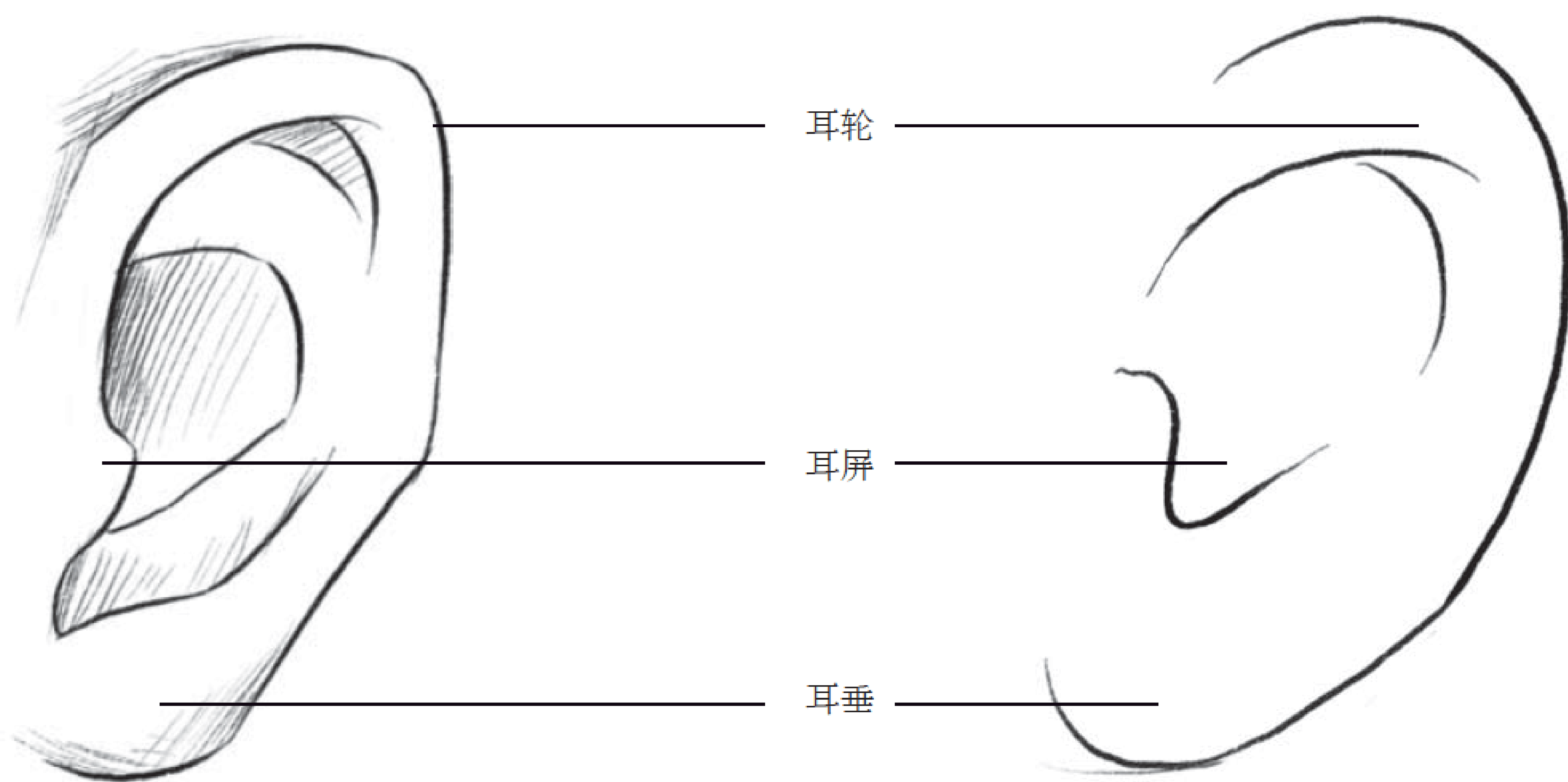




5.1.4 耳朵的绘制

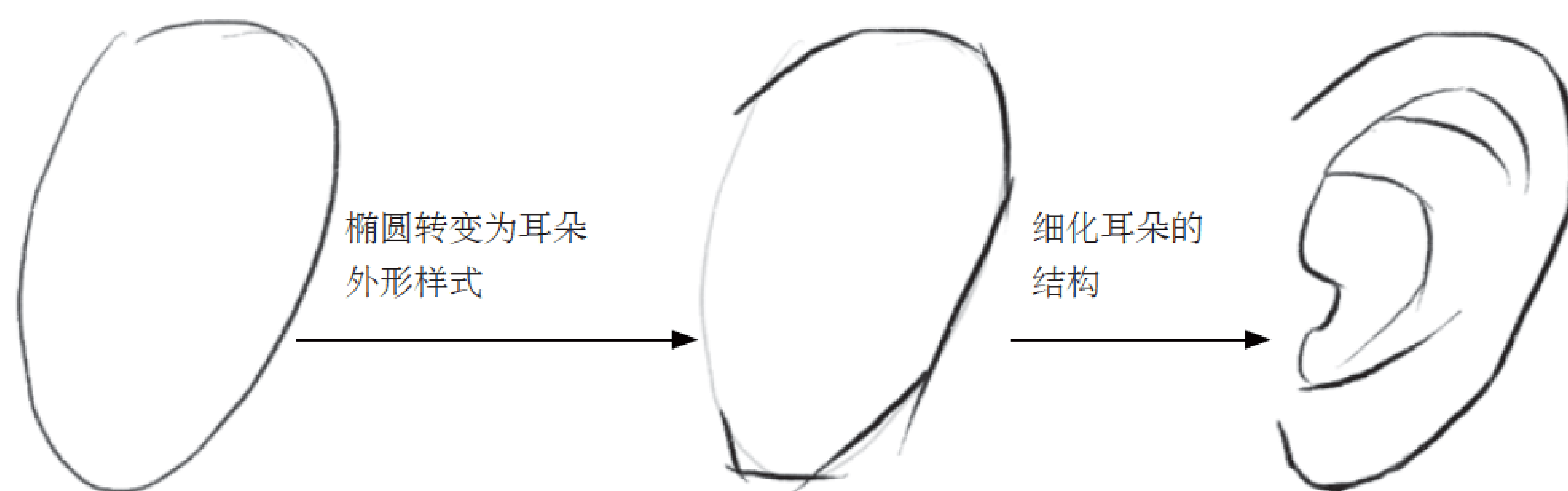
耳朵位于头部的两侧，每个人的耳朵都形态各异，耳朵对人物的外貌特征的表现也非常重要。在漫画中，古风人物的耳朵通常是比较写实的， 下面先来了解人物真实耳朵的结构，再进行转变。

耳朵的结构

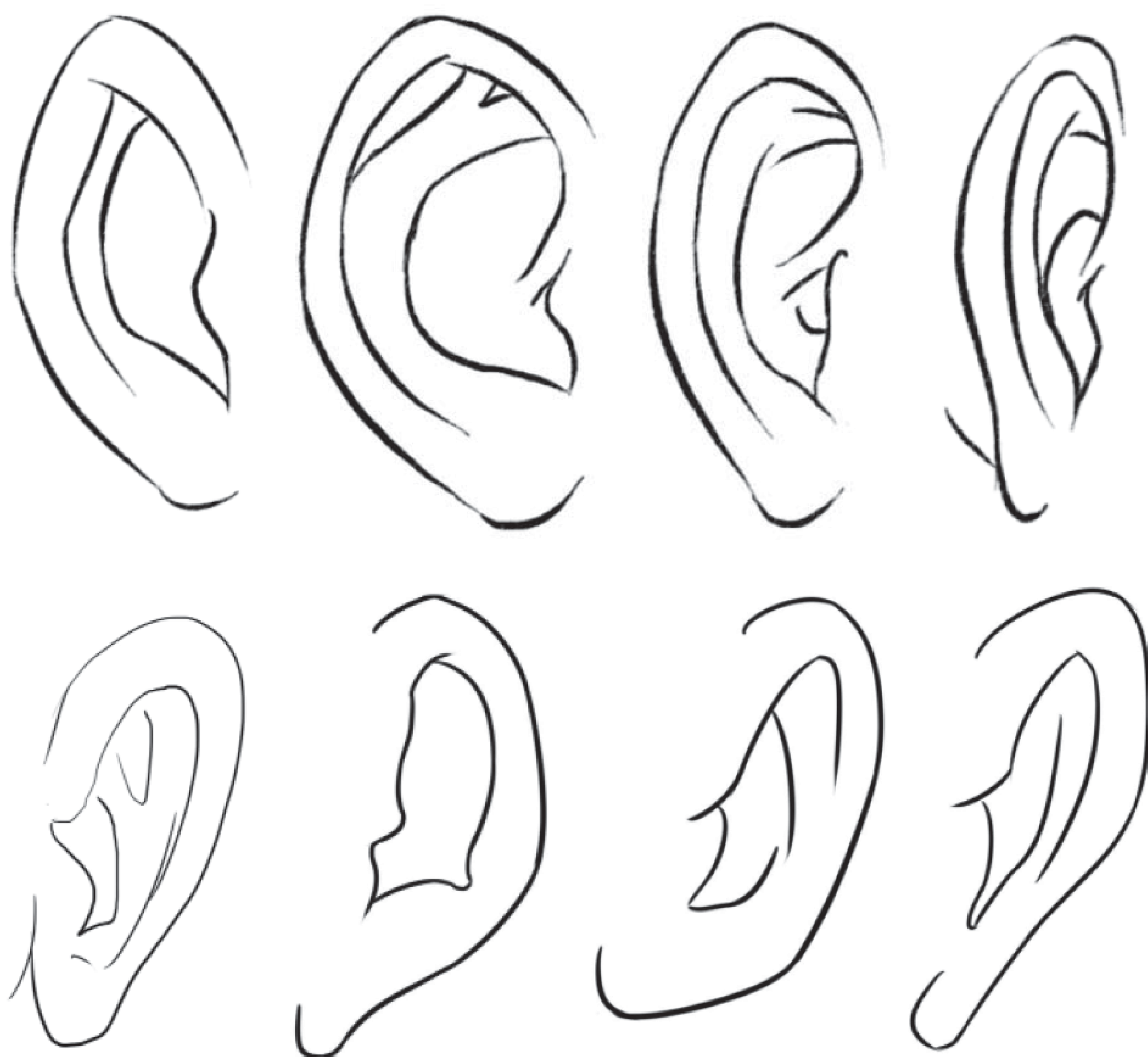




实战——绘制耳朵的过程



不同角度的耳朵



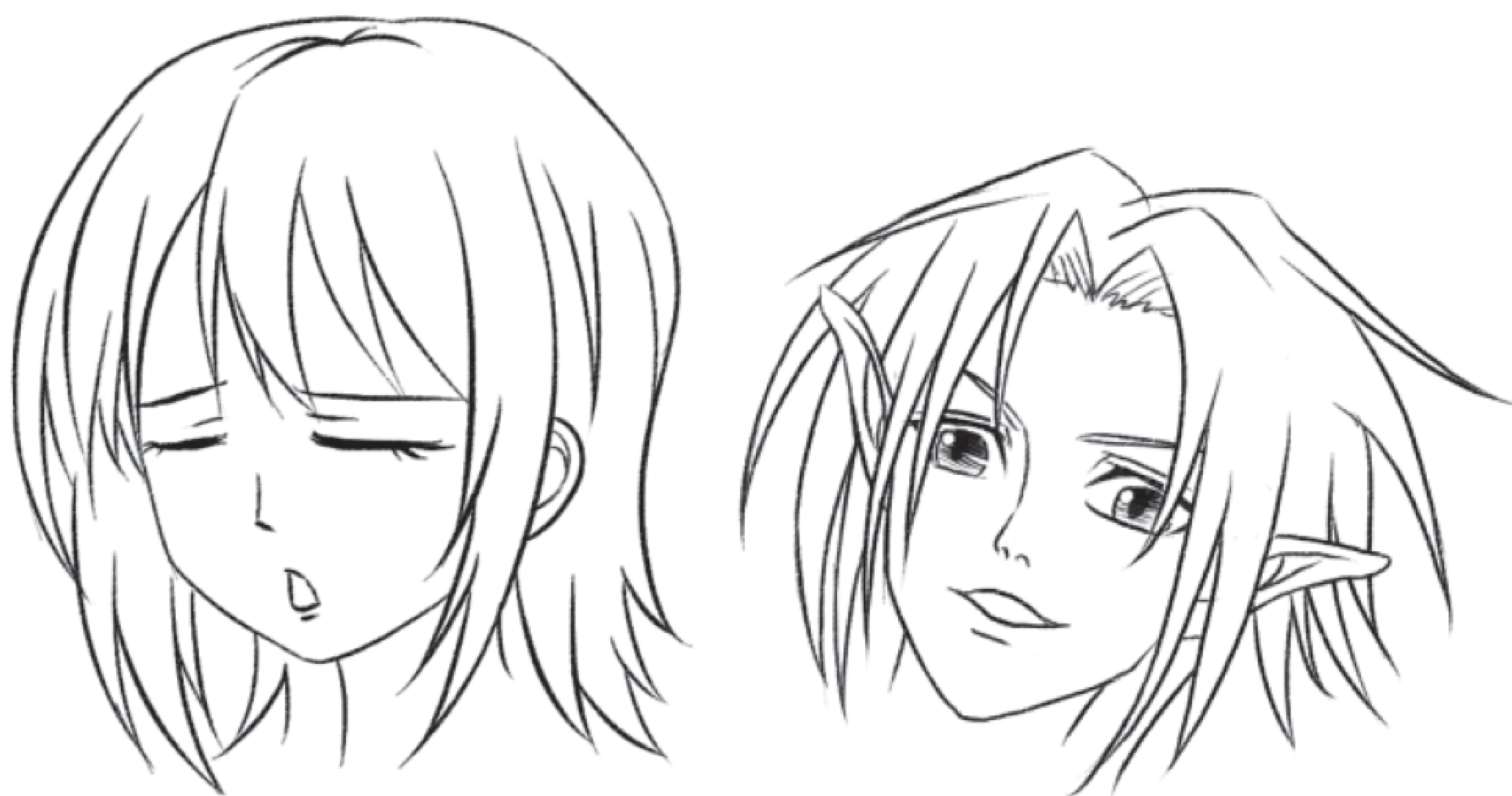
特殊的耳朵表现

耳朵的形态各异，妖精、魔兽等这类奇幻人物的耳朵更是种类繁多，但耳朵最基本的

结构不会变。



耳朵的运用



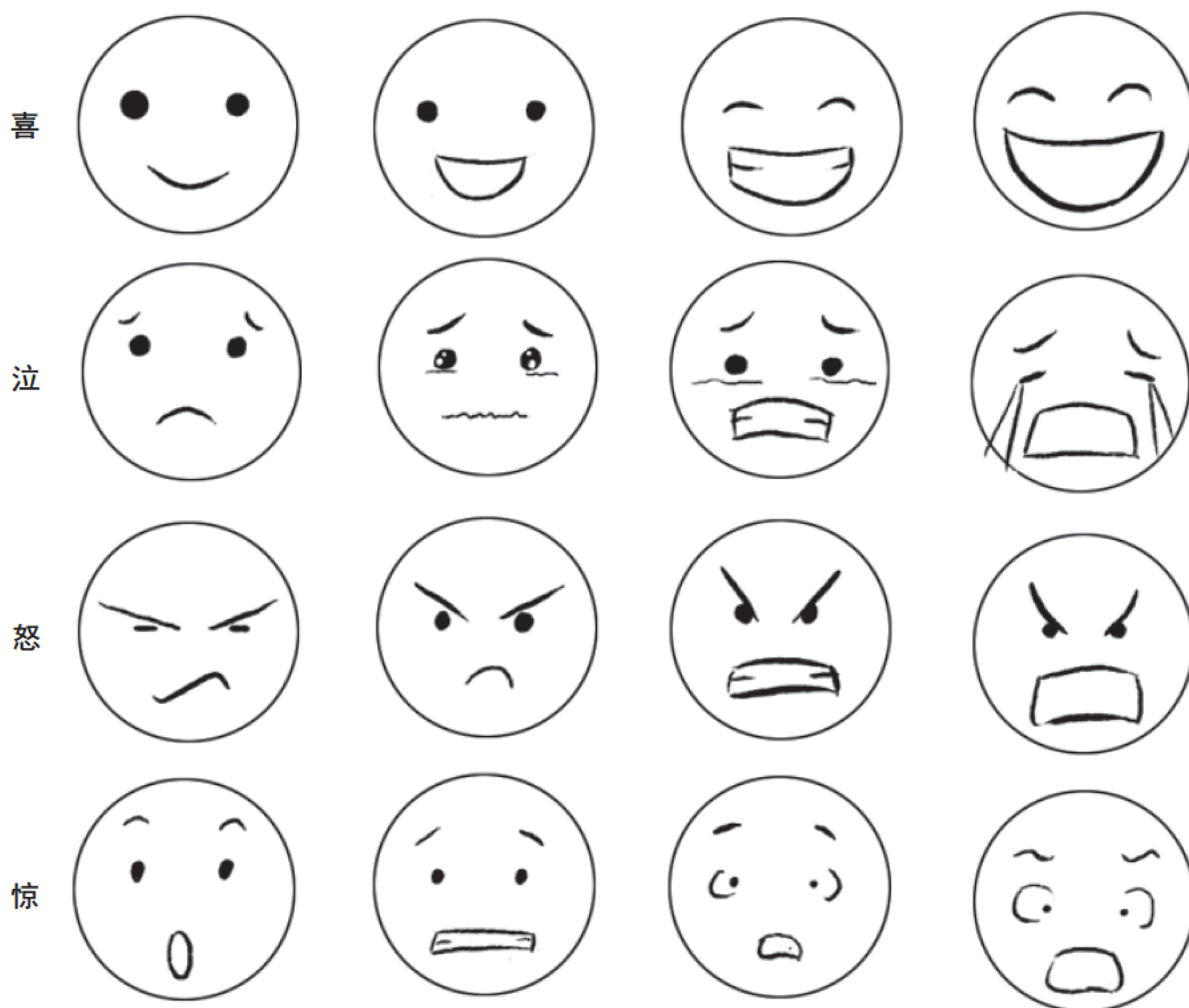
5.2 古风人物表情绘制基础

古风漫画人物表情的绘制是漫画表现中不可或缺的一部分。人物的表情丰富多样，只有掌握了各类表情特点的绘制方法，才能塑造出生动、有趣的人物性格。



5.2.1　表情符号

简笔画的表情



符号的应用



这是流汗的表情，通常表现人物彻底无语或者过度惊异的心情。



这是愤怒的表情，通常使用这种“十字”符号表现人物愤怒的心情。

5.2.2 六种古风表情变化

在古风漫画中，使用不同的表现方式，可使人物的表情丰富多彩。


开心


思考


伤心


惊讶

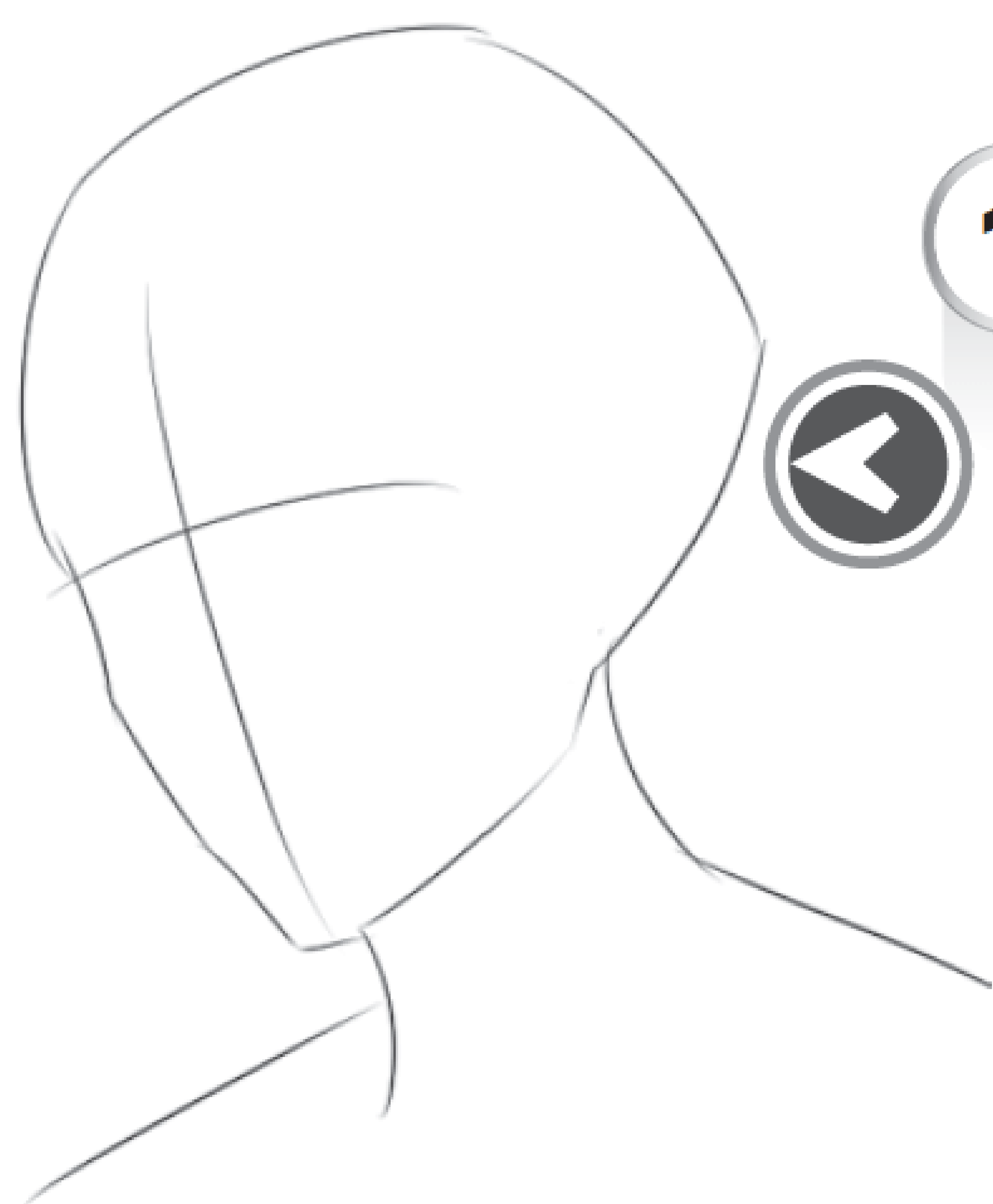

害羞


沮丧



5.2.3 实战——微笑表情的画法

人物微笑时眉毛舒展、嘴角翘起呈现向上的弧线。



1 用线条简单地勾勒出人物头部的轮廓，用十字基准线表现人物五官的位置。

2 根据头型绘制出厚薄适中的发型，注意头发的层次感要表现出来。





3 根据草图完成人物的最终线稿，绘制出人物五官的样式，男子的嘴角微微上扬，带着淡淡的笑意。

4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感。





5.2.4 实战——哭泣表情的画法

人物哭泣时，眉毛皱起，眼角会流出眼泪。



1 用线条简单地勾勒出人物的头型，用十字线标出五官的位置。



2 根据人物的头型给人物添加适当的发型。











3 绘制出人物的五官，漫画中的少女闭着眼睛、流着眼泪，看起来非常伤心。





4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，完善画面。

5.2.5　实战——惊讶表情的画法

惊讶表情的最大特点是眉毛上翘、眼睛大睁、瞳孔缩小，与好奇的表情类似。



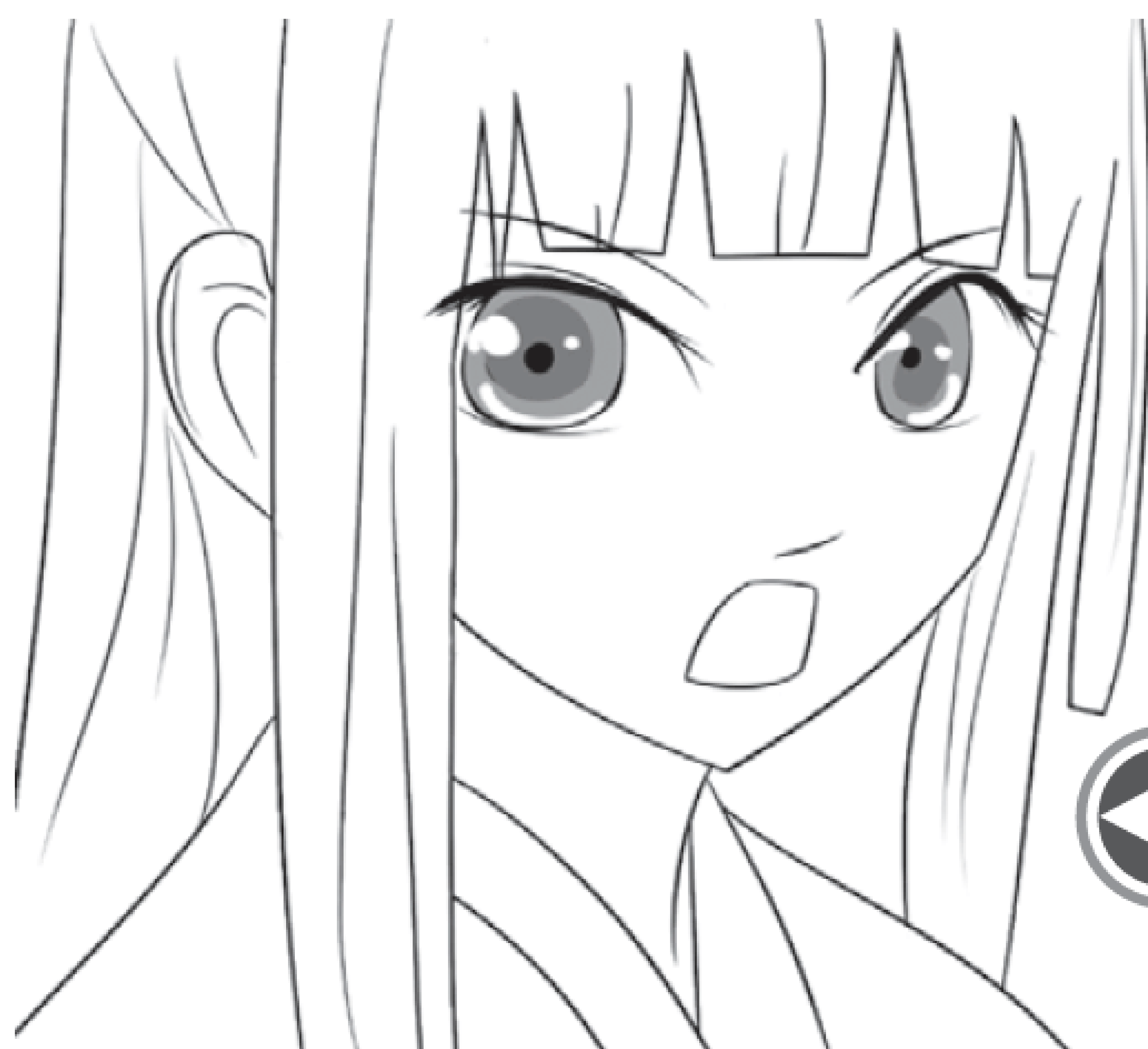


1 用线条勾勒出人物的头型，用十字线表示人物五官的位置。



2 根据人物的头型绘制出合适的发型，注意头发的层次感要表现出来。





3 绘制出人物的五官，这里表现惊讶的表情，眉毛要上扬。





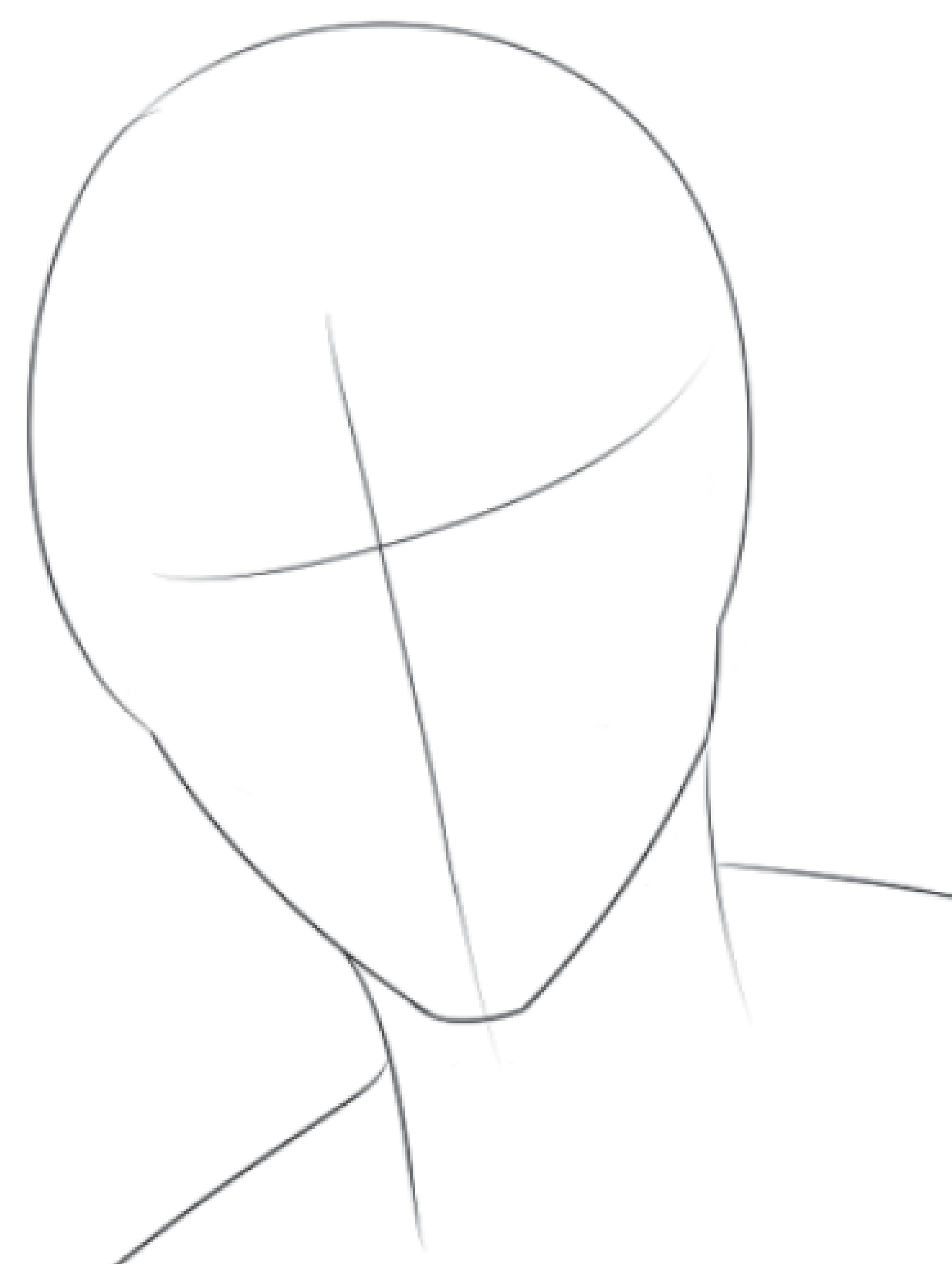
4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，使画面更加完整。





5.2.6　实战——严肃表情的画法

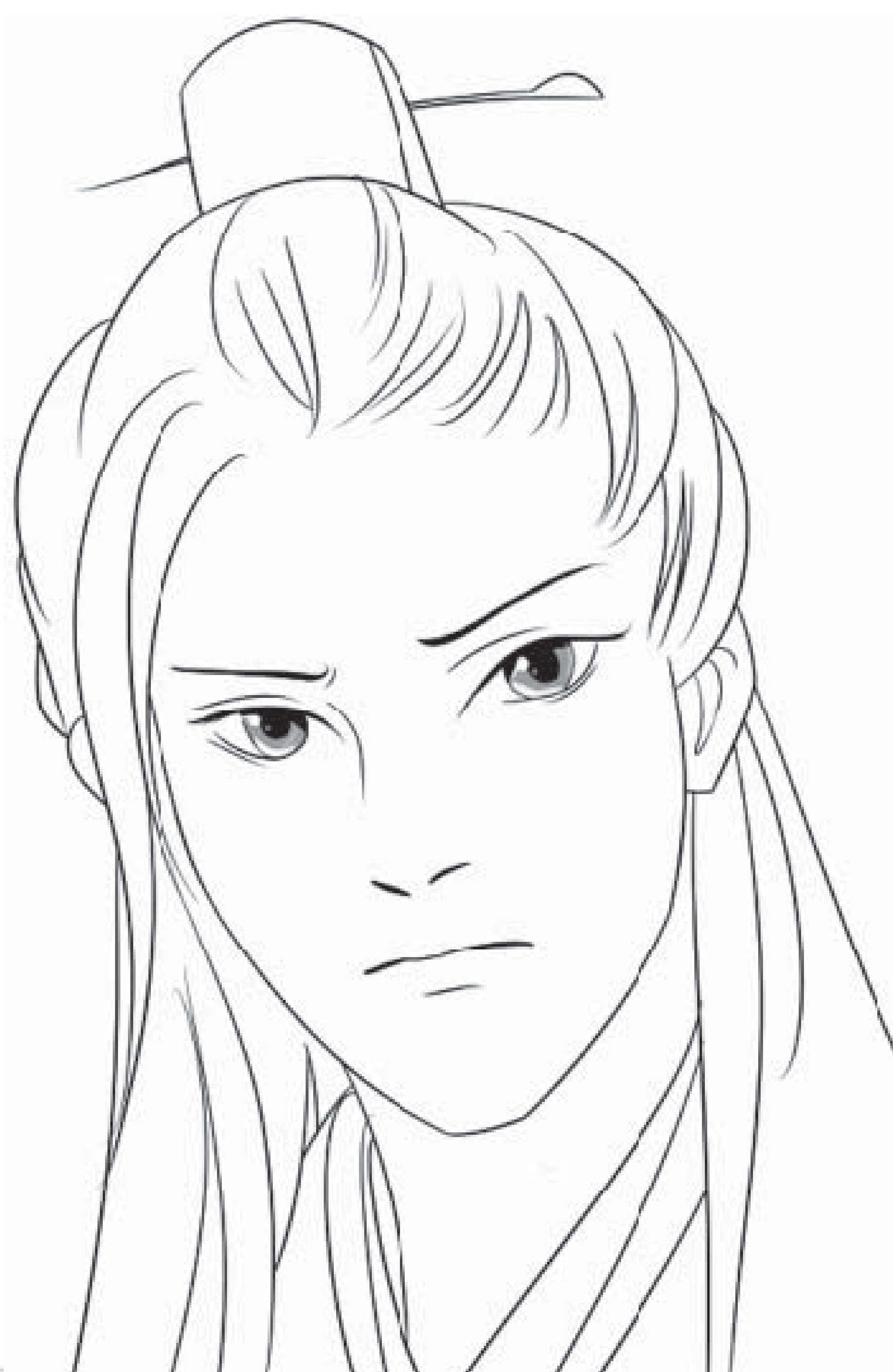
严肃表情的最大特点是双目凝视、眉头紧皱、眉梢上挑。

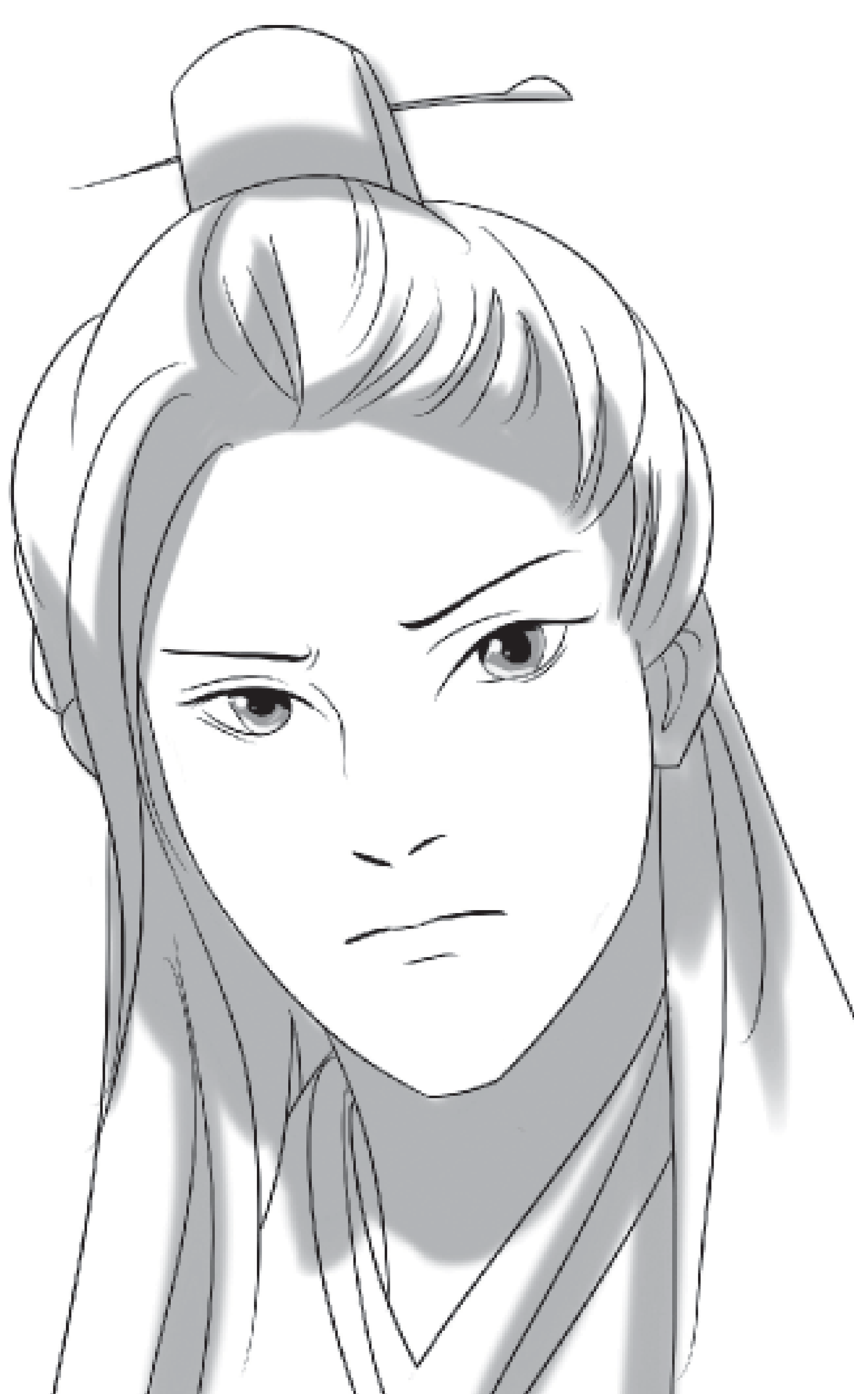




1 首先用简单的线条勾勒出头部轮廓，在面部绘制十字线，确定五官的大体位置。

2 根据头部轮廓线，画出头发、头饰和衣领，注意线条的流畅性。





3 根据十字线，绘制出眉头紧皱、眉梢上挑的眉型，绘制出鼻子和嘴巴。

4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，使画面更加完整。



5.3 古风人物情绪动作的绘制

在古风漫画中，人物的情绪不仅可以通过面部的表情来表现，还可以通过人物四肢的动作、姿态来表现。本节主要介绍绘制古风人物表情动作的技法。

5.3.1 实战——调皮的人物

调皮的人物性格开朗活泼，属于外向型，身体好动，喜欢对熟悉的人做出各种调皮搞笑的动作，这类人物让人很容易亲近。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态动作，这是双手弯曲站立的姿势。



2 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构，并勾勒出手指。







3 为人物设计头发和一套服饰，这里绘制的是被扎起来的头发和一身旗袍装。

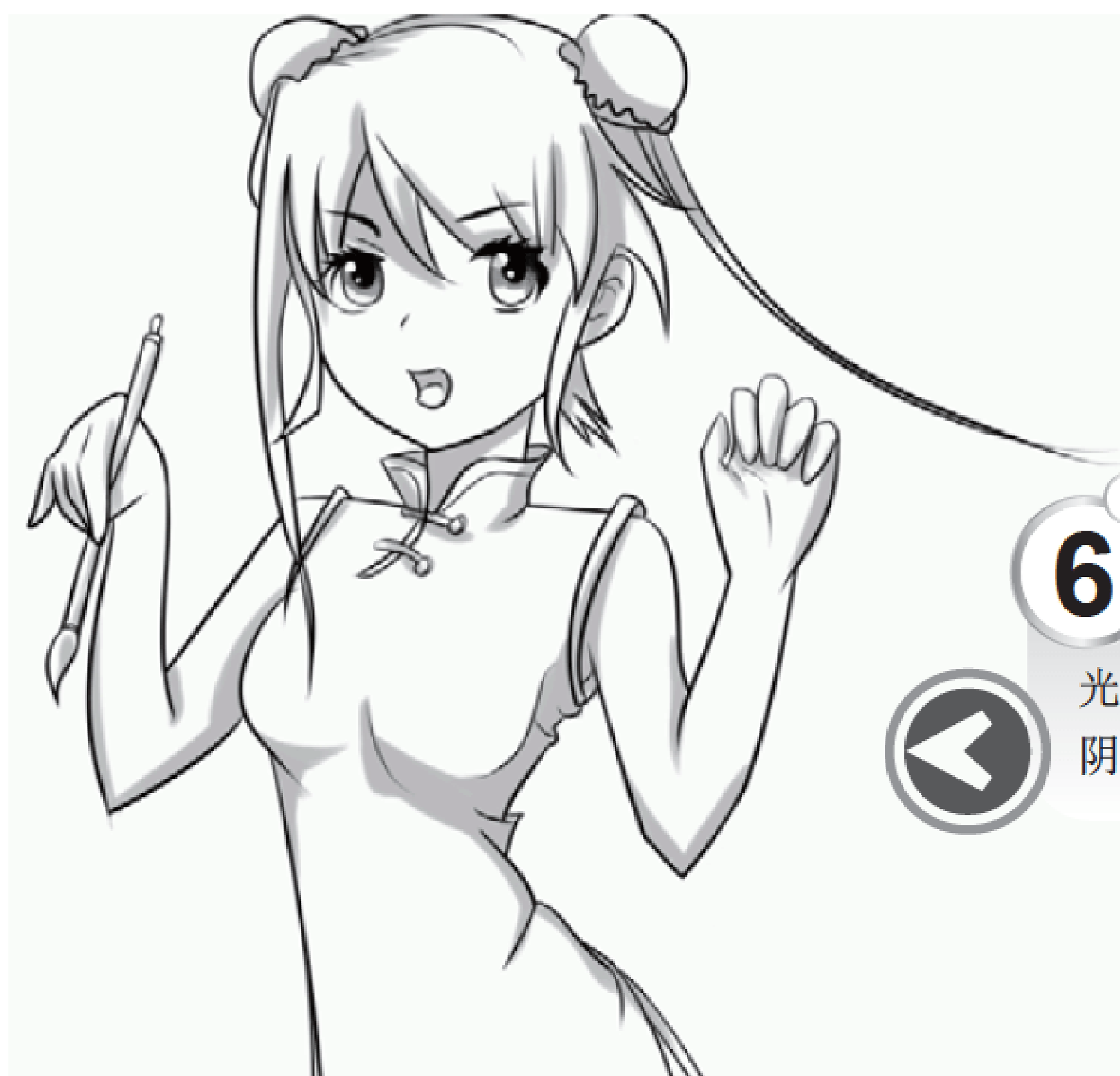
4 给人物手上添加毛笔，使人物更加调皮。刻画出人物五官的轮廓，用线条表现出头发的层次感和衣服的褶皱感，使画面更加丰富。

整理画面

5 擦除草图的辅助线，详细绘制人物的眼睛和上半身，绘制头发时注意要体现出每缕头发的层次感和厚度感。







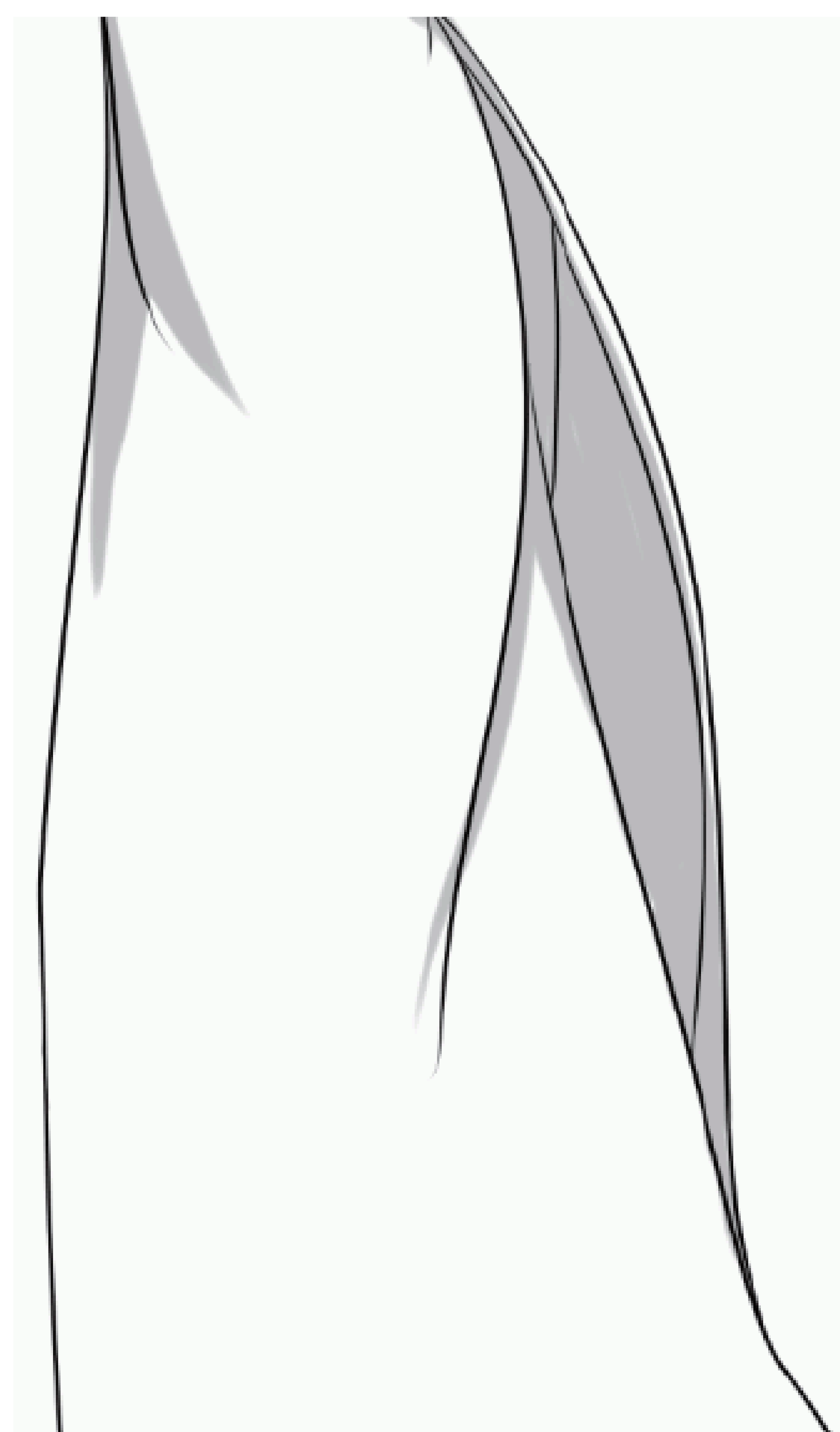


6 根据线稿绘制人物的阴影效果，因为光线是从上而下地照射，所以人物的整体阴影都是偏下方的。

7 绘制人物的下半身，因为是旗袍装，所以人物的臀部要翘起，露出一点点大腿，旗袍装的画法比较简单。









8 绘制阴影效果，注意高开叉旗袍在腰部投下的阴影形态要正确，裙尾处因为摆动而产生了褶皱的阴影效果，使人物更加生动。



9 擦去多余的线条，完成最终效果图。性格活泼外向的少女，手上拿着毛笔做着有趣的动作，扭着腰、翘着臀，显得非常调皮。



开朗型美少女的眉目总是透着兴奋，小小的嘴巴大张，加上特有的大眼睛，显得人物非常可爱。

5.3.2 实战——忧伤的人物

忧伤主要体现在人物的表情和动作上，下面介绍忧伤人物的绘制过程。

绘制草图



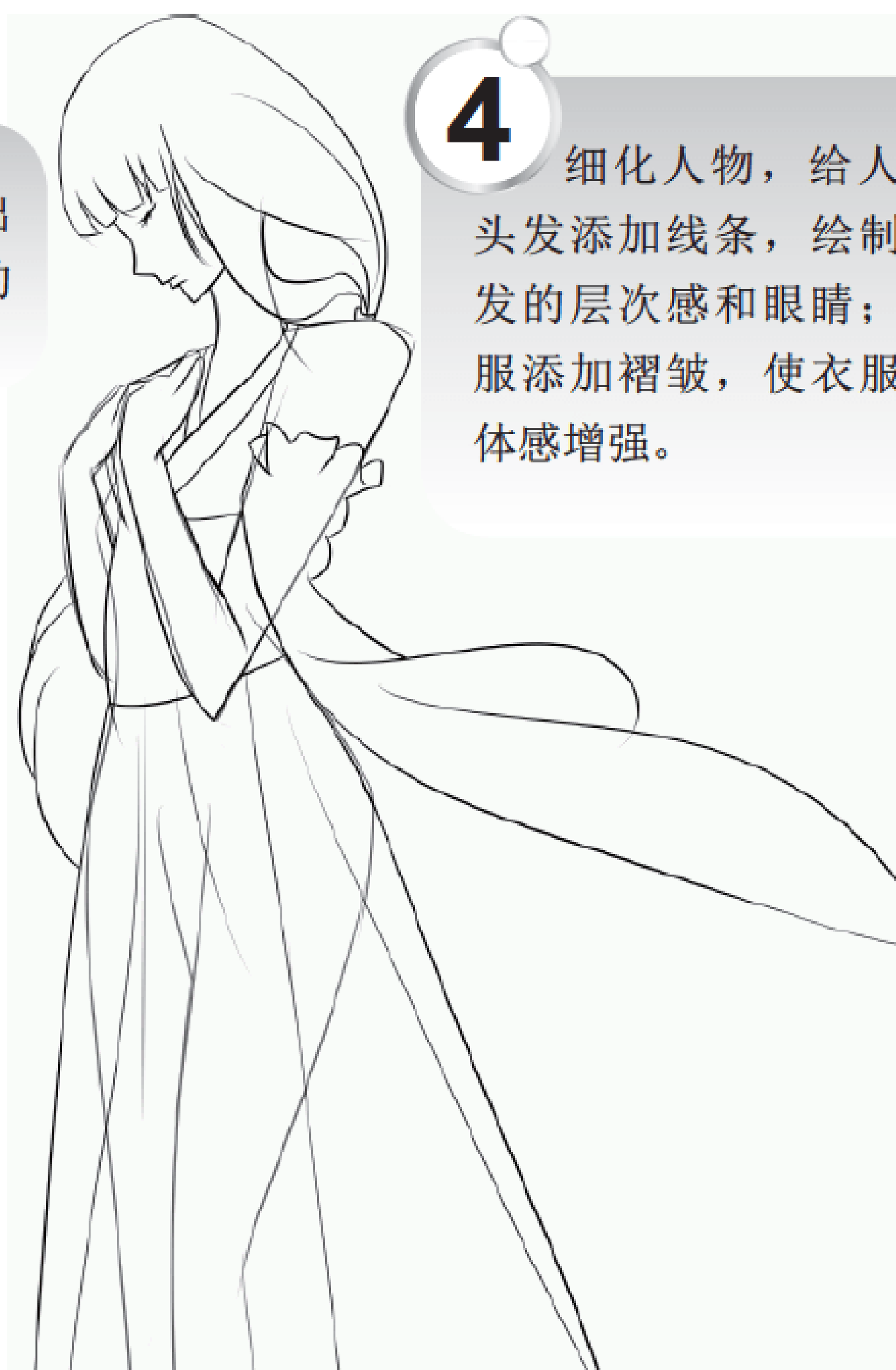
1 首先勾勒出人物的姿势，这是一个双手放在胸前站立的姿势。



2 在线稿上勾勒出人物的身体结构。



3 在人体结构的基础上绘制出人物的外形样式，绘制出人物的头发、衣服和飘逸的衣袖。



4 细化人物，给人物的头发添加线条，绘制出头发的层次感和眼睛；给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。



整理画面




5 擦除多余的线条，继续绘制人物的头部。绘制头发时注意线条要流畅，每缕头发都要不一样，头发的层次感要分明。




6 光源由上而下照射，根据背光的方向绘制出阴影部分，注意要由浅入深地绘制。




7 绘制出人物的下半身，细化衣袖和裙子。绘制裙子时，腰部的褶皱要根据人物的动态来绘制。

8 给人物添加阴影，绘制阴影时注意要根据光源来绘制，褶皱部位的阴影比较密集。

9 擦去多余的线条，一位忧伤的女子就绘制完成了。

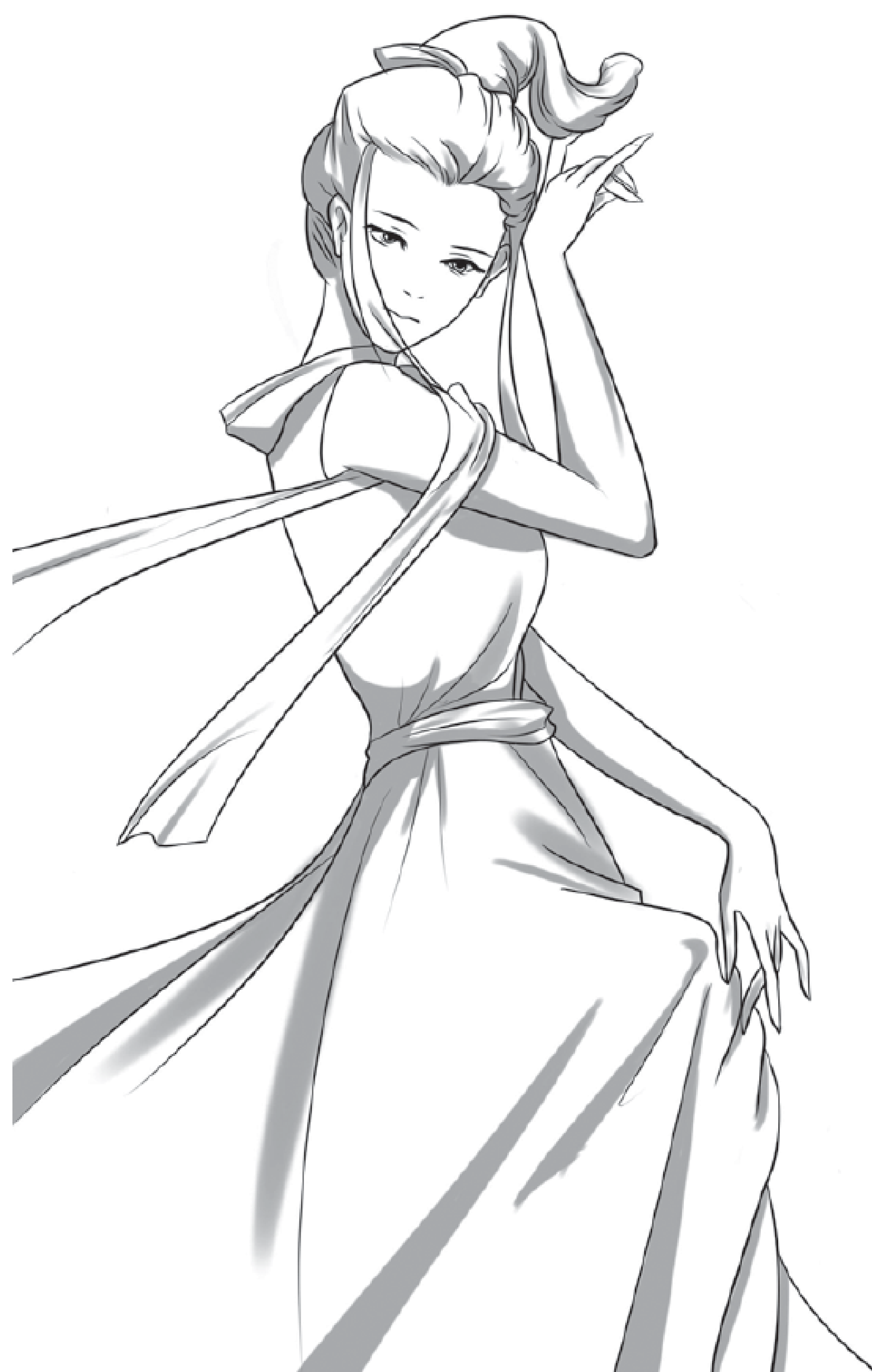


手臂处的褶皱比较复杂，利用集聚褶皱和垂吊褶皱原理正确地绘制出所要的效果。

第6章

身体造型的多种绘制技法

本章介绍古风人物身体造型的设计，主要内容有人物身体结构的基础知识、人体各部位的绘制方法及不同年龄古风人物的表现方式。希望读者能够学以致用，从人体基础入门到人物体型绘制方法一步到位，轻松掌握人物身体的绘制方法。

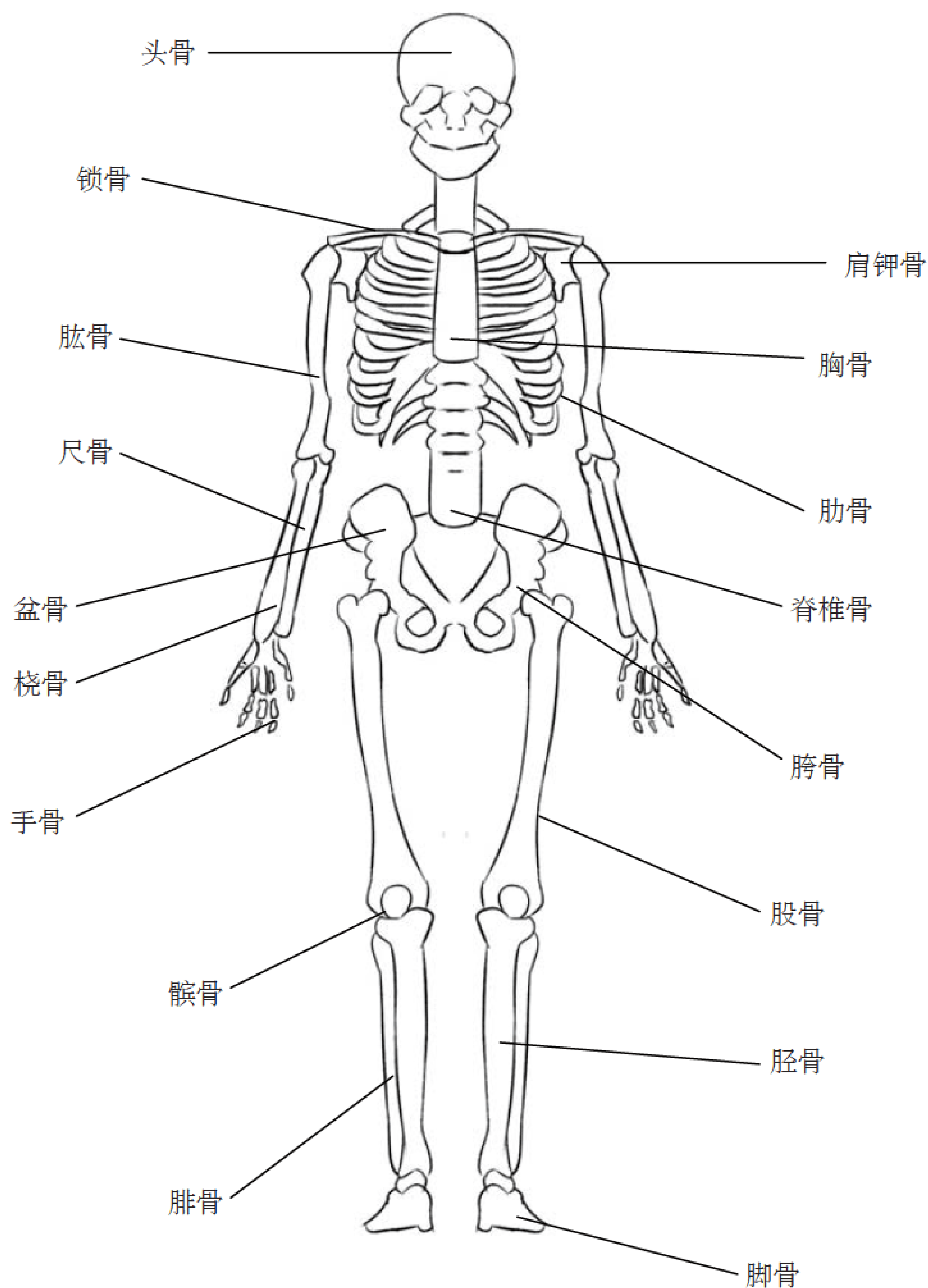


6.1 人体的基础知识

人物的体形主要表现在人体的动态结构上，只有掌握了人体的结构和运动的动作，才能绘制出正确的人物身体形态。

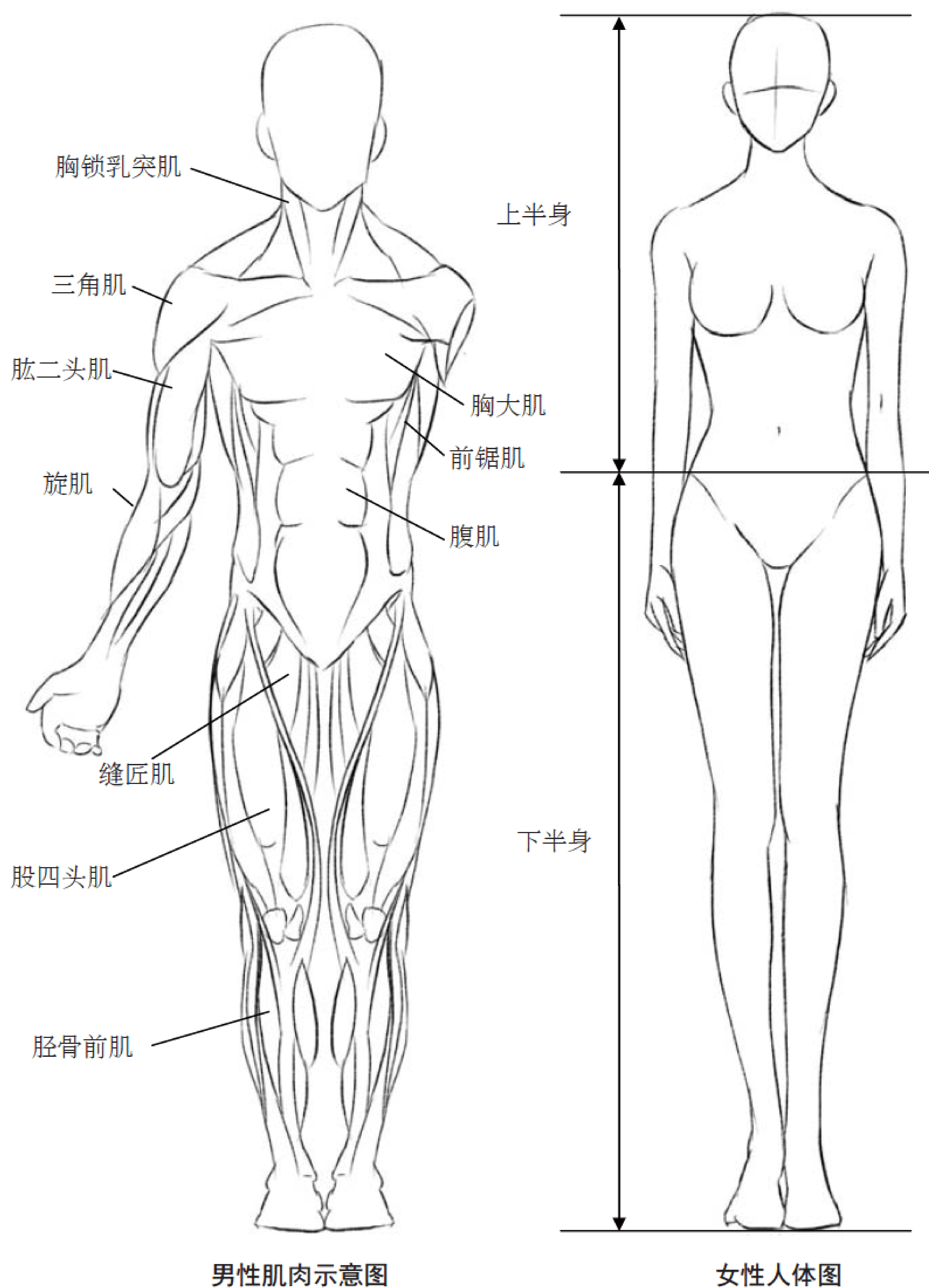
6.1.1 人体的骨骼

骨骼是人眼看不到的部分，但骨骼却决定了人物的身高和形态，古风漫画人物的体态都是以真实人体的基本结构为基础的。在学习绘制人体前，首先要了解人体基本的骨骼构成。在结构中，人体的骨骼主要起支撑作用，由多种不同的形状组成，属于人体运动系统的一部分。



6.1.2　人体的肌肉

人体的肌肉是附在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓的外形，了解肌肉的结构可以帮助我们更好更快地掌握人体的基本形态。



男性肌肉示意图　　女性人体图

6.1.3　漫画人物与写实人物的区别

漫画人物与写实人物的身体结构差异不大，但漫画人物的身体结构更加理想化、更加美观。下面来看看写实人物与漫画人物的身体结构有哪些区别。

写实人物

写实人物的头部要比漫画人物的小一些，且脖子比漫画人物的要粗一些，整个身体圆润而丰满。

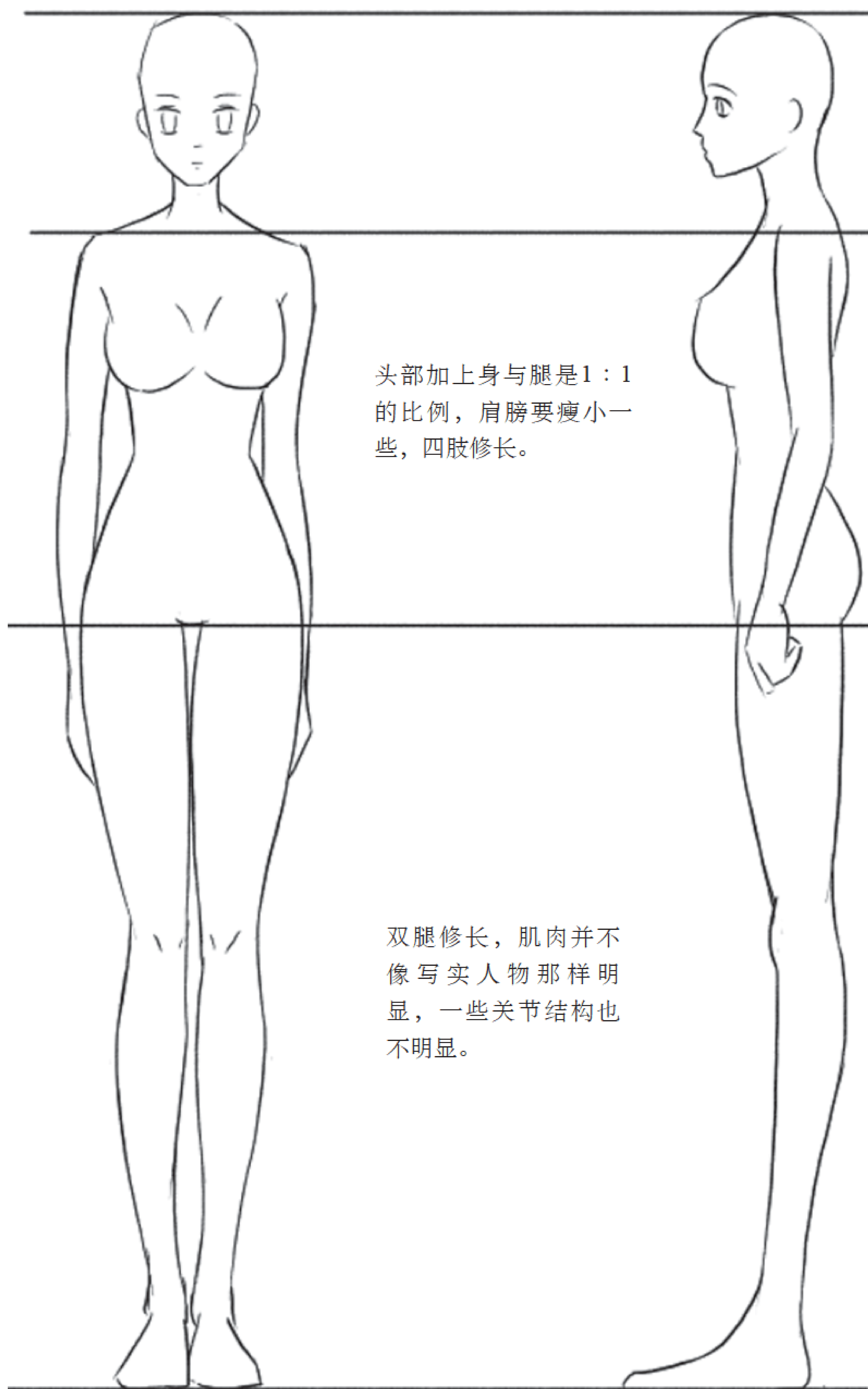
人物的身材比较健壮，属于正常比例，肩膀与胯部同宽。

腿部肌肉明显，双腿结构明确。

写实人物正面与侧面示意图

漫画人物

漫画人物的身体结构更加理想化，身材比例修长且丰满，肌肉组织不明显，身体曲线感比写实人物要强一些。



漫画人物正面与侧面示意图

6.2 身体各部位的绘制方法

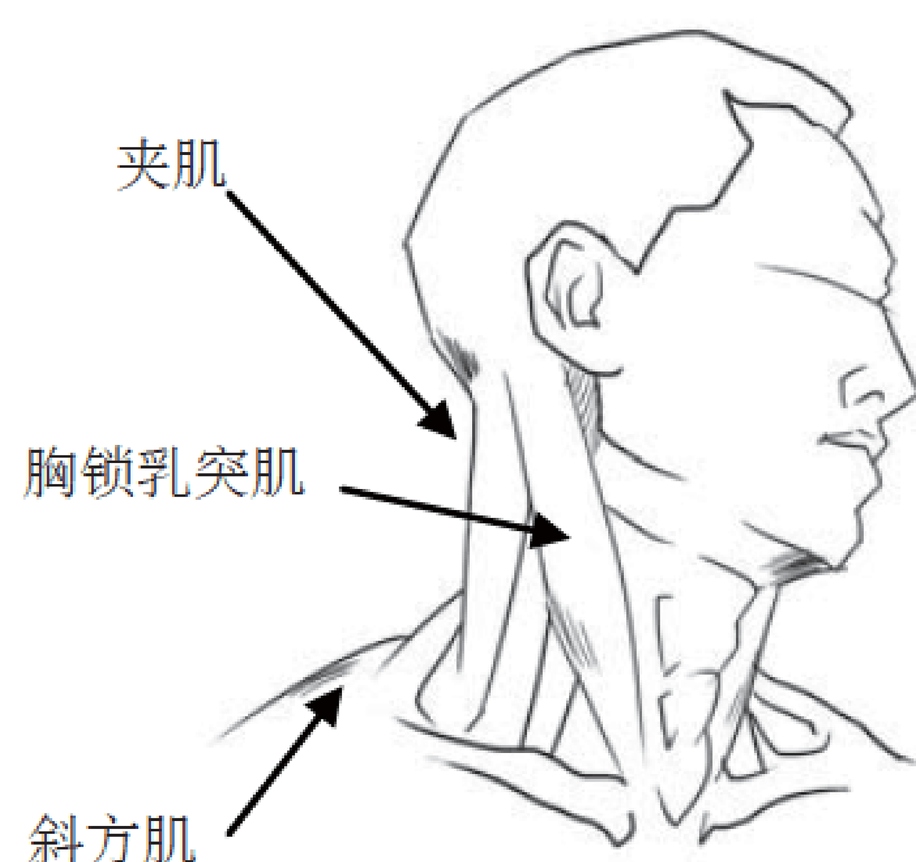
人体的动作可以表现出人物的年龄和性格，下面就来分析人体不同部位的绘制和表现方法。

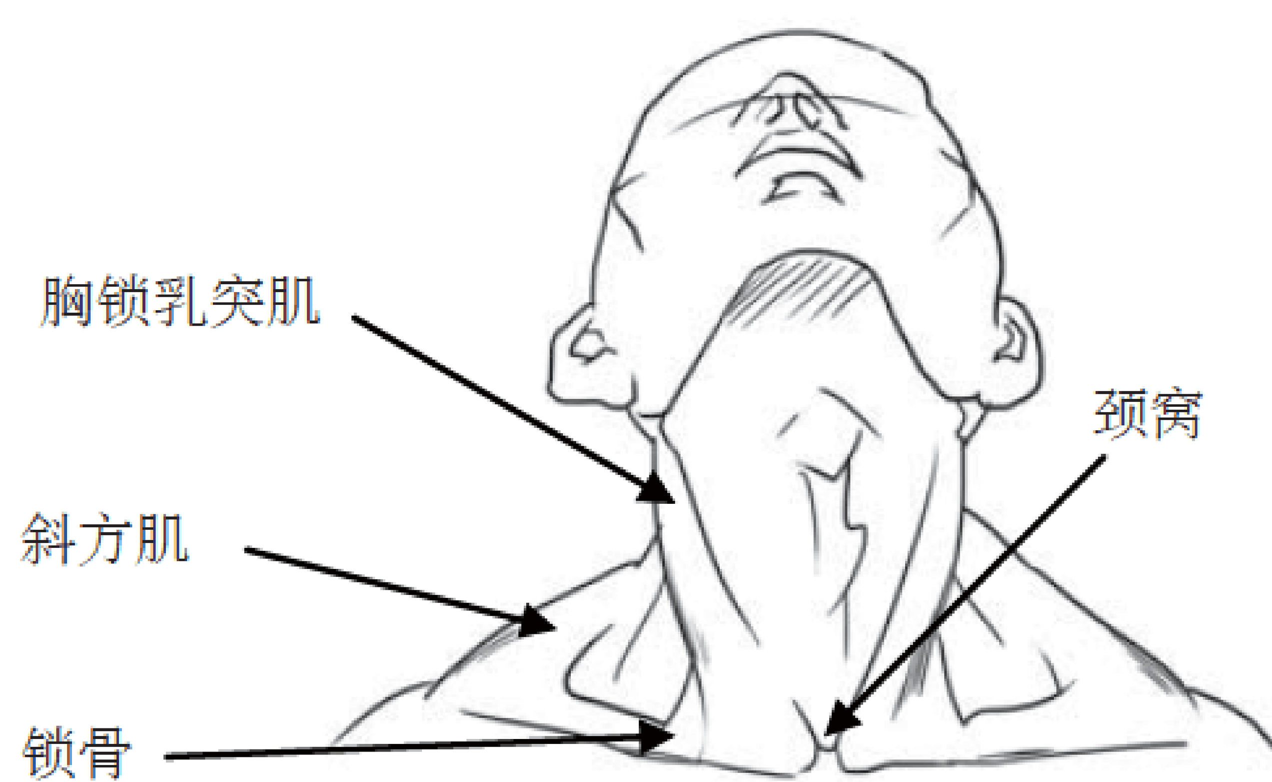
6.2.1 颈部的绘制方法

颈部是连接头部和身体的部位，通过颈部的扭转可以表现出不同角度、不同方位的头部运动，下面来看看颈部的绘制方法。

颈部的结构

颈部的扭动，是人体运动中的重要表现，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作很有帮助。下面是脖子扭动的结构图。





脖子的运用

脖子扭动的时候，胸锁乳突肌和锁骨是表现最明显的部位，漫画中人物颈部的动作经常通过这两点进行表现。



人物扭头向左边看去，右边的颈部线条拉伸。



人物扭头向侧面看去，颈部线条会扭转，但不用将扭转的线条绘制出来。


仰视时，颈部的线条拉长，上部分要比下部分窄。


正面看人物的脖子时，脖子就像一个圆柱体。

6.2.2 手部的绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的部位，手是人物上半身动作最多、幅度最大的部位，而且可以体现古风漫画人物风格的重要特点。

认识手臂


男性手臂的肌肉比较发达，手臂弯曲时肌肉收缩隆起。


女性手臂的肌肉不太发达，所以手臂比较柔美，所绘制的线条要流畅。

各种手型



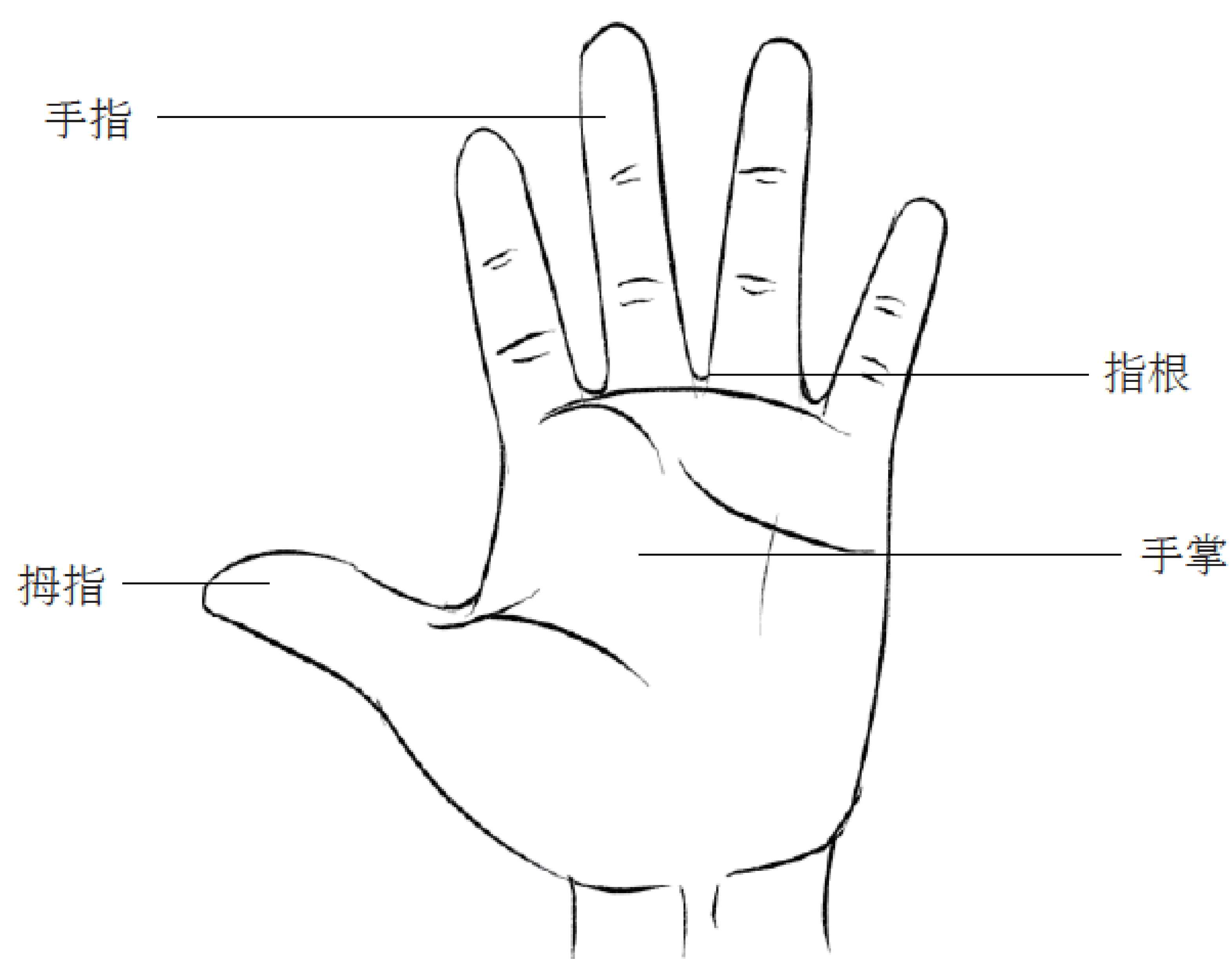






手的结构

手是由手指和手掌构成的，手指可以独立运动，可以做出各种微妙的动作。把握好手的结构，并且灵活运用就能随心所欲地绘制出各种形态的手。



实战——手的绘制流程

绘制手时，为了更好地掌握动作形态，可将手分为四个区域绘制出大致轮廓，再慢慢进行细化。绘制时要注意每根手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他四根手指前后摆动。



1 首先勾勒出手掌的四个区域。



2 根据关节的位置绘制出四根手指。



3 在手指的关节处添加纹理。





6.2.3　腿脚的绘制方法

腿脚是体现人物身姿的主要部位，修长的双腿可以使人看起来高大苗条，特别是女性，修长的腿、纤细的脚，可以让人看起来很柔美。

认识腿

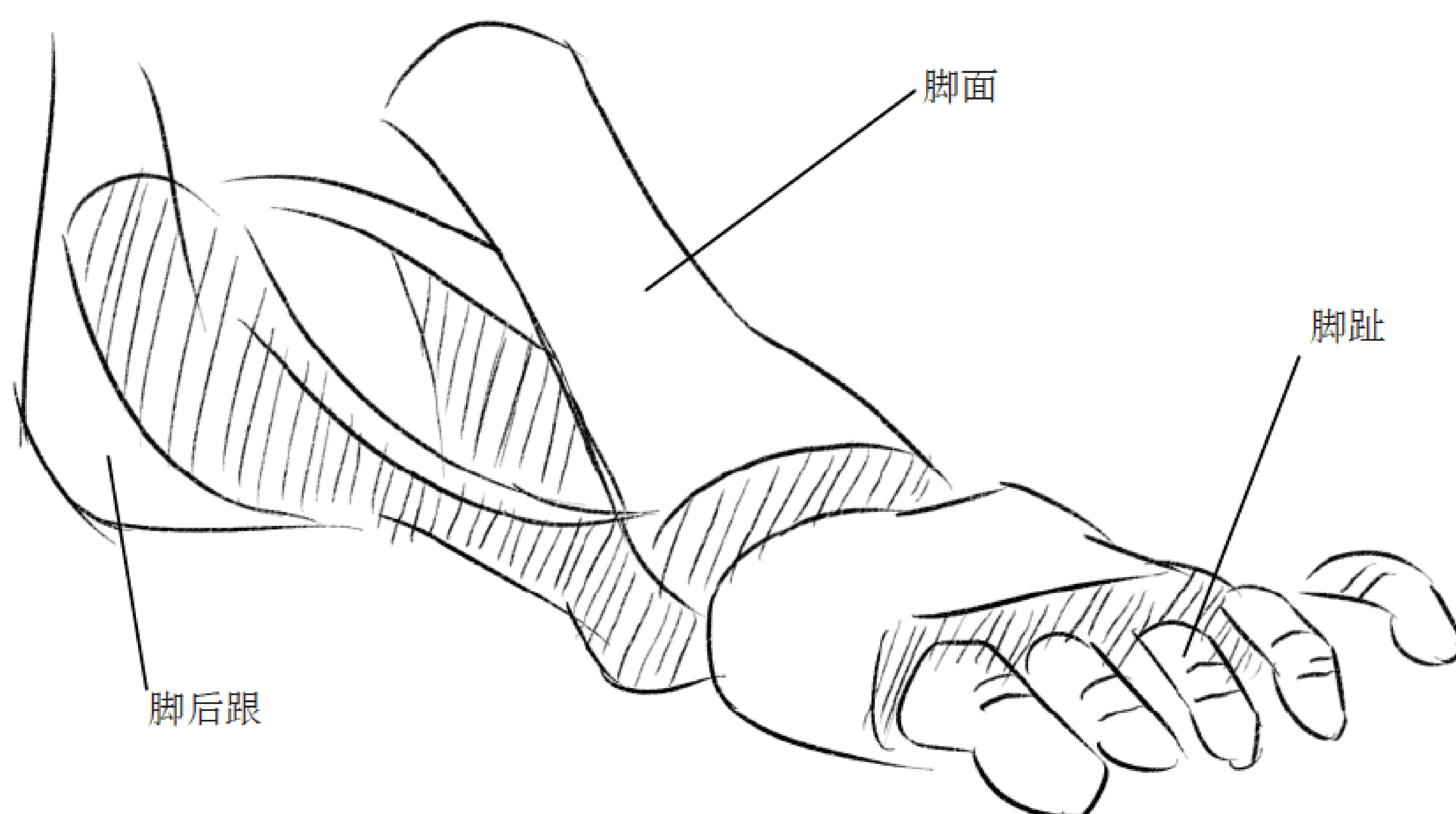


女性的腿比较修长柔美，男性的腿相对女性的腿来说肌肉发达，线条感没那么柔美。

不同形态的脚



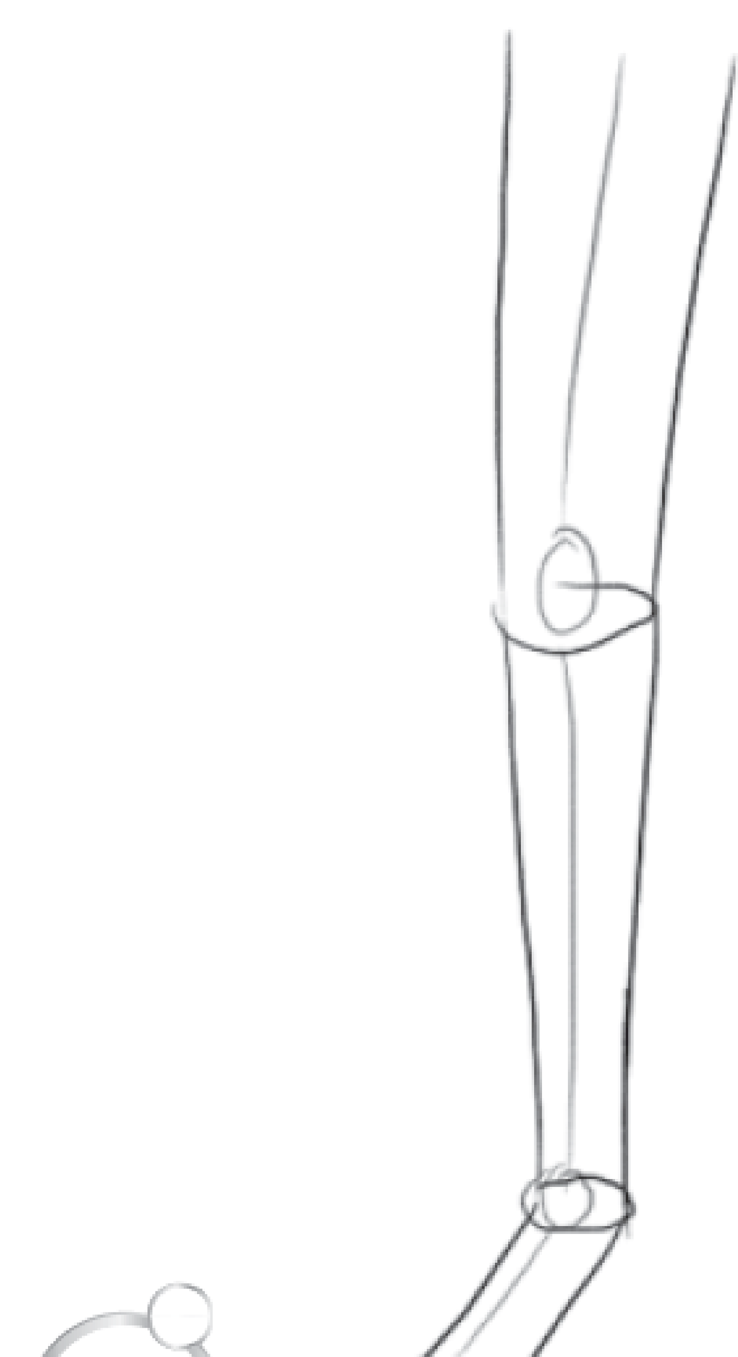
脚的结构



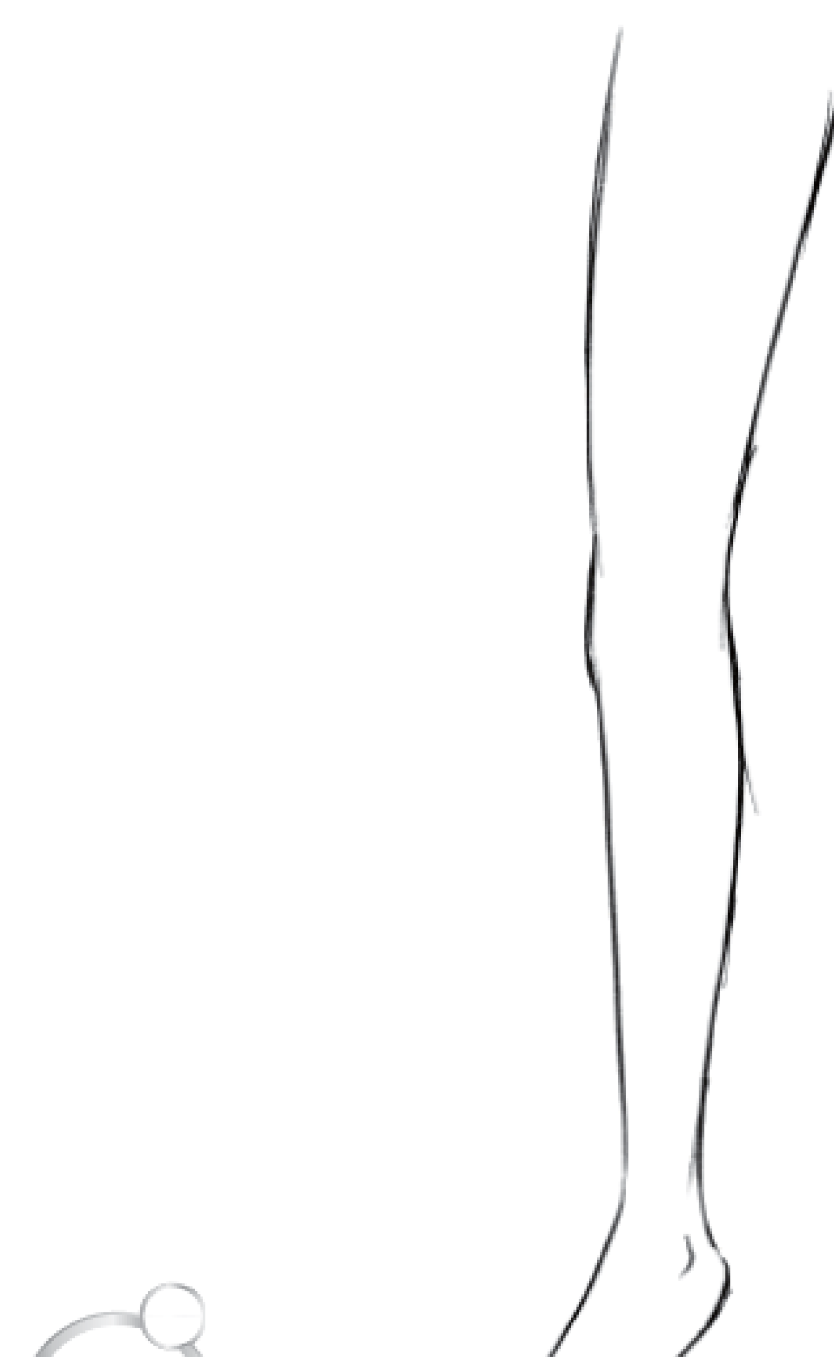




实战——腿的绘制流程



1 绘制出腿部的结构图，利用结构线绘制出腿部的轮廓线。



2 在结构线的基础上绘制出腿的曲线感，一条修长的腿就绘制完成了。

6.2.4　实战——女性身体柔美感的画法

绘制女性身体时，人物的结构线比较明显、柔美，接下来进行详细介绍。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。

2 绘制出人物的身体结构，注意基本的骨架结构要正确，此处为扭腰的动态。





3 绘制出人物的头发、衣服以及手势的外形样式，注意只需要简单地勾勒出外形即可。

4 进一步刻画人物，给头发和衣服添加线条，使人物的头发丰富起来，然后添加手臂上的飘带。



整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头发和上半身的衣服，头发的薄厚要根据头骨来绘制，注意发髻的线条和手靠在额头旁边的柔美姿势。

6 根据线稿绘制出人物的阴影部分，使人物的立体感和画面感增强。





7 继续绘制人物穿着的长裙和提起裙边的左手，在被提起的裙边处添加褶皱。

8 给人物添加阴影时注意方向是偏左下方的，阴影的边缘要圆滑，否则阴影看起来会不整洁。

9 将多余的线条擦去，一位柔美的女子效果图完成。漫画中的女子一只手提着裙边，一只手放在额角，显得柔美动人。

微微下垂着眼睑，眼瞳的一部分被眼皮遮盖，表现出人物温柔的眼神。这样，一个柔美、迷人的女子就呈现在大家眼前了。

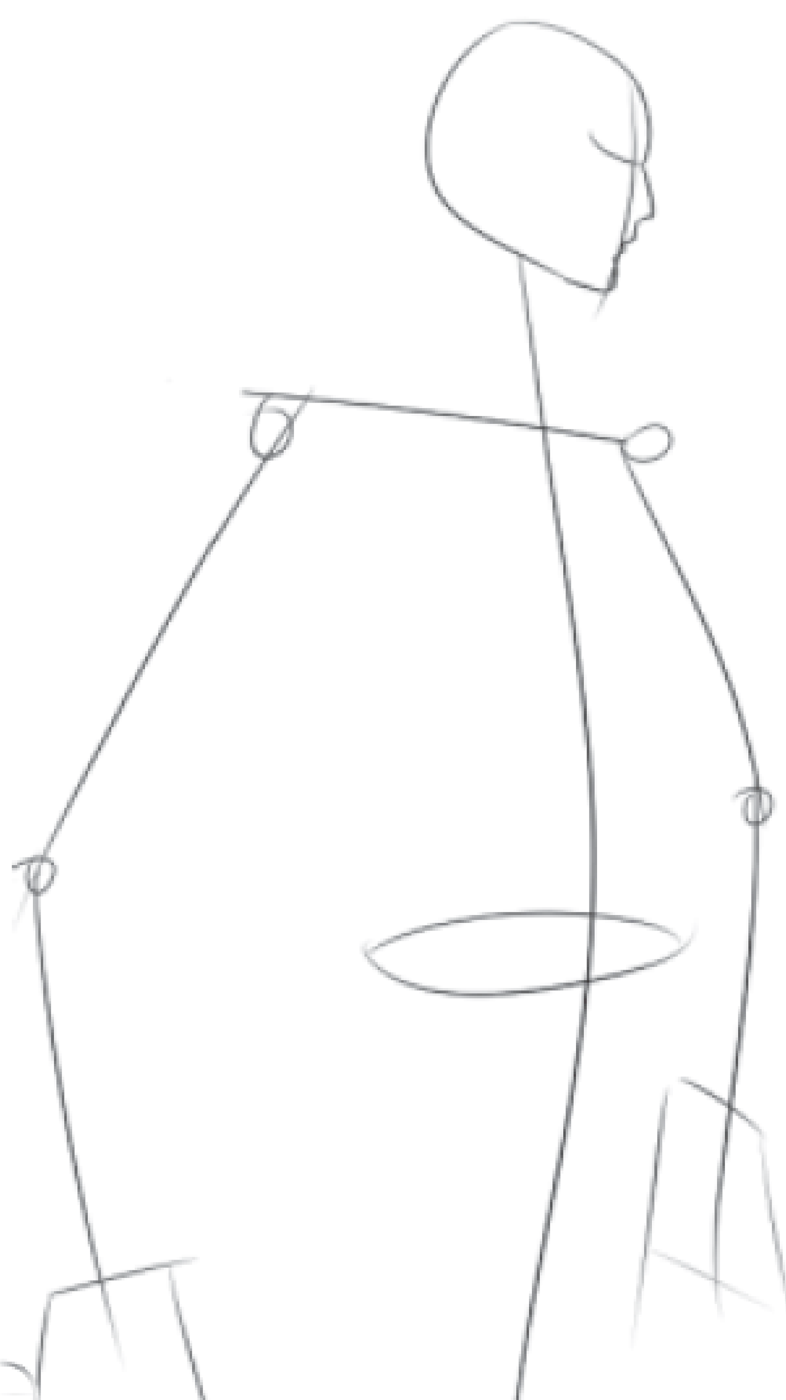
6.2.5　实战——男性身体强壮感的画法

体型强壮的男性古风人物，可以给人一种非常有气势的感觉。

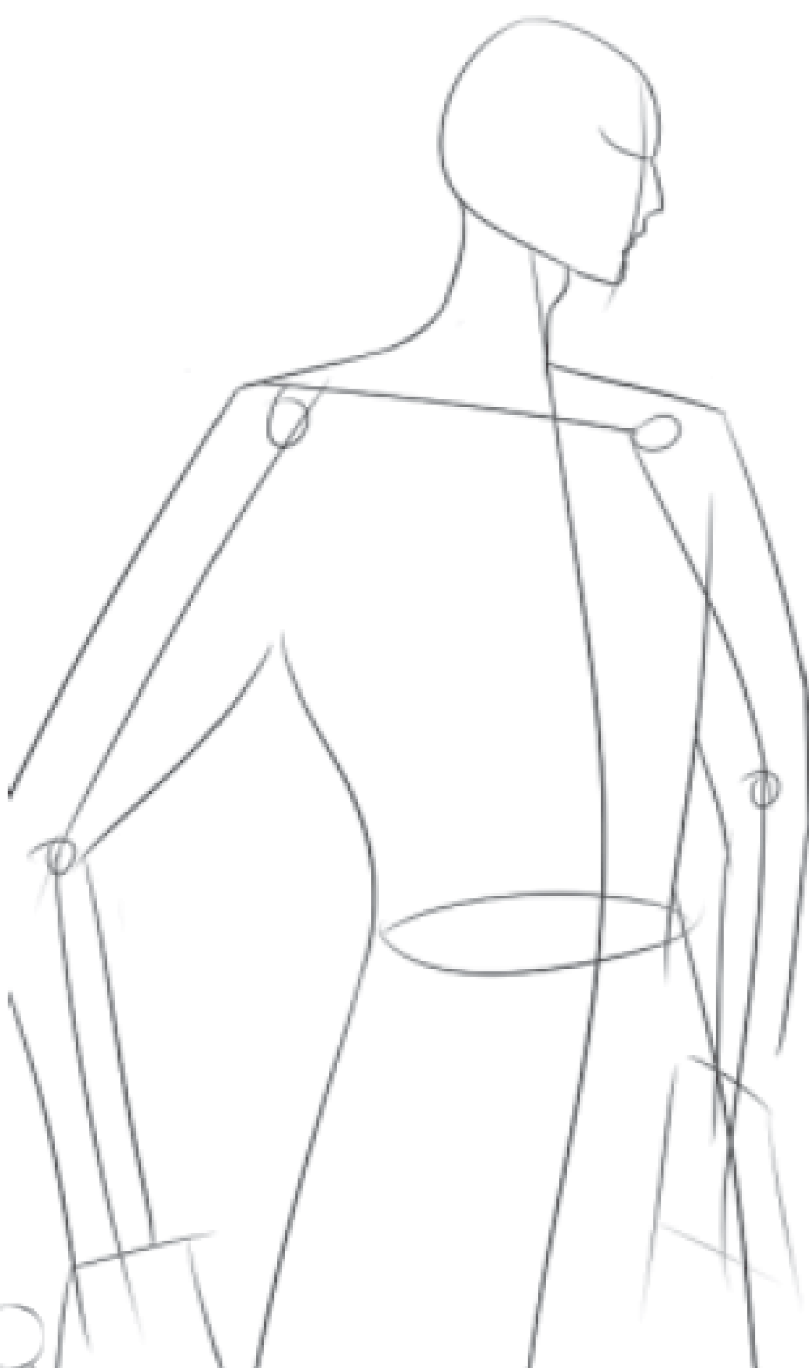
绘制草图



1 构思好人物的头身比，用线条简单地勾勒出人物的大致动态。



2 用十字线确定人物五官的位置和角度，标出关节转折的地方。



3 画出人物的大体轮廓，绘制身体时，可用弧线简单地勾勒出来。



4 绘制人物的头发和衣服的大体样式，只需简单地勾勒即可。

整理画面



5 仔细绘制人物的五官和头发，完善发型，注意画出飘逸的马尾。



6 绘制人物的衣服时，线条一定要有虚实变化，要注意手臂的透视关系。



7 给全身添加一层阴影，注意头发的阴影要随着头发生长的方向进行刻画。



8 擦掉多余的线条，使画面干净整洁，突显出人物的气势。

9 整理画面，强壮男子的最终效果图完成。

画人物的眼睛时，因为人的头部是全侧面，所以要注意五官侧面的绘制。





6.3 不同年龄阶段古风人物的画法

在古风漫画中，古风人物的年龄包含几个阶段，如幼儿期、少年期以及老年期等，本节主要针对不同年龄段的古风人物进行案例的分析和讲解。

6.3.1 实战——古风幼年女孩的画法

绘制幼年女孩时，要抓住她的特点，注意人物的眼睛应是大大的、圆圆的，表现出天真无邪的表情。

绘制草图



1 构思好人物的头身比，用线条简单地勾勒出一个女孩的动态。



2 根据身体动态简单地勾勒出女孩的身体结构。



3 给人物绘制外形，简单勾勒出衣服、头发和五官的轮廓线，以确定人物的大致样式。



4 进一步刻画草图，细化每缕头发的动向形态和睫毛，绘制出衣服的边缘，使服饰看起来更加美观。



整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部，详细刻画五官，大眼睛使人物看起来更加可爱。

6 根据每缕头发的形态绘制出不同形态的阴影效果，绘制出头发的质感，增强头发的空间感。





7 根据人物的头部，绘制出人物的身体部分，使人物看起来更完整。

8 根据线稿绘制出阴影效果，注意头发的阴影要随着头发的走向来绘制。

9 一个幼年的小女孩绘制完成。憨厚可爱的小女孩表现出其开朗温顺的一面，欢快的动作使人物更加生动可爱。



注意右眼旁边头发阴影的绘制，因为光源是从右上角打过来的，所以与脸接触的头发会出现一层阴影。



6.3.2　实战——古风少年的画法

绘制少年，主要应抓住少年期的特征，这一时期的少年比较帅气。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的动态线，一只手在前，一只手在后做摇摆动作。



2 勾勒出人物身体的轮廓线，用十字线确定五官的位置。



3 绘制出人物的外形，简单勾勒出人物的头发和衣服，注意衣服要根据人物的身体结构来刻画。



4 详细刻画人物的外形，给头发和衣服添加线条以及发簪，刻画出人物五官的轮廓线，使人物更完整。

整理画面



5 根据草图的轮廓线勾勒出人物头部线稿，人物的眼皮稍稍低垂，透露出帅气的神情。

6 人物的立体感用阴影表现出来，注意阴影要根据每缕头发的形态来绘制，这样立体感和层次感就出来了。



7 继续绘制人物的身体和衣服，根据近大远小的透视关系将人物的衣袖描绘出来。



8 给人物添加阴影，身体的阴影与头部的阴影要一致，人物的整体阴影偏前方。

9 擦去多余的线条，完成最终效果图。帅气的古风美少年迎风走动，表情丰富，从人物的肢体语言上可直观人物的内心活动。

绘制发簪时，要注意发簪与头发的穿插关系，穿插的线条较短。

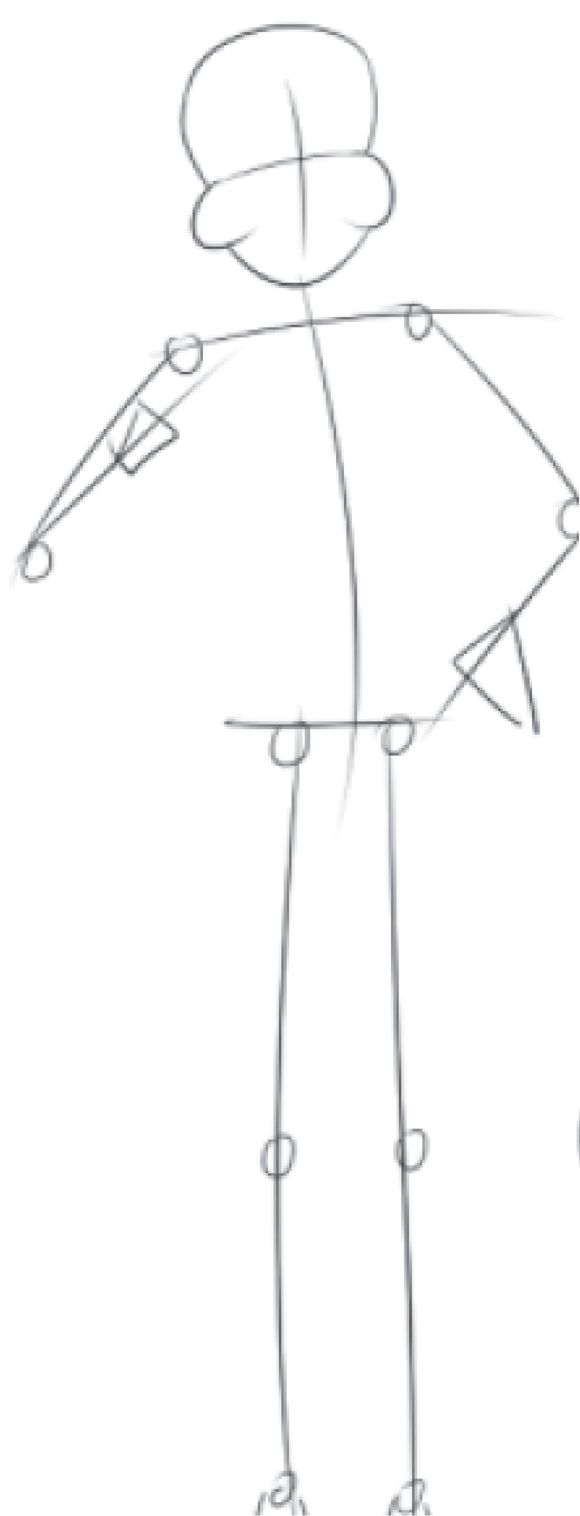
6.3.3 实战——古风老爷爷的画法

绘制古风老人时，将主要的特征绘制出来即可。

绘制草图



1 用线条和圆圈勾勒出人物站立的姿势，一只手在上，一只手在下。



2 确定五官和四肢关节以及手和脚的位置，注意老人弯腰的姿势。



3 画出人物身体的基本轮廓。



4 绘制出人物的外形，给人物添加衣服。



整理画面





5 擦除草图的辅助线，继续绘制人物的头部，给人物添加五官和长眉。

6 给人物的头部添加阴影，使人物具有立体感。





7 继续绘制人物的身体和衣服，给衣服添加褶皱，增强衣服的层次感。

8 给人物的身体和衣服绘制一层阴影，使衣服更加具有立体感而不显得单一，阴影部分要根据光源绘制。

9 整理画面，完成最终效果图。图中老人一脸笑容，显得慈眉善目。注意画老年人时，主要的表现在于面部的皱纹，而且眼袋要明显下垂。

绘制老人的面部时，要刻画出老人的眼袋、皱纹、胡须等，这些都是老年人的主要特征表现。

老人的衣服比较单一，可以在衣服上绘制一层阴影，使衣服具有立体感。

第7章

身体动作的多种绘制技法

前面已经学习了古风人物的头部和表情的绘制，但为了使古风人物更具魅力，就必须利用各种动态表现来丰富其性格特征。古风人物的基本动作包括走路、跑步、站立、坐下以及跳跃等，本章将针对古风人物的这些动作进行详细的讲解，希望读者可以熟练掌握，绘制出更多、更灵活的古风人物。



7.1　四种古风人物动作绘制要点

动作是由人物的运动而产生的，人体的基本动作包括走路、跑步、坐下、跳跃等。本节主要介绍古风人物动作的绘制要点，希望读者可以熟练掌握。

7.1.1　走路

步行就是人物平常走路时的动作姿态，这种姿势的动作幅度不大，主要表现在人物四肢的运动上。

圆圈代表关节。

中心线是笔直的。

上半身的姿势基本上是直立的，人物主要的运动在于四肢的变化。

腿部抬起时，从正面看，小腿变短。

重心的位置落在两脚之间

人物行走时，肩膀会有角度的变化，姿势会变得一前一后，并且两边的肩关节不在一条水平线上。

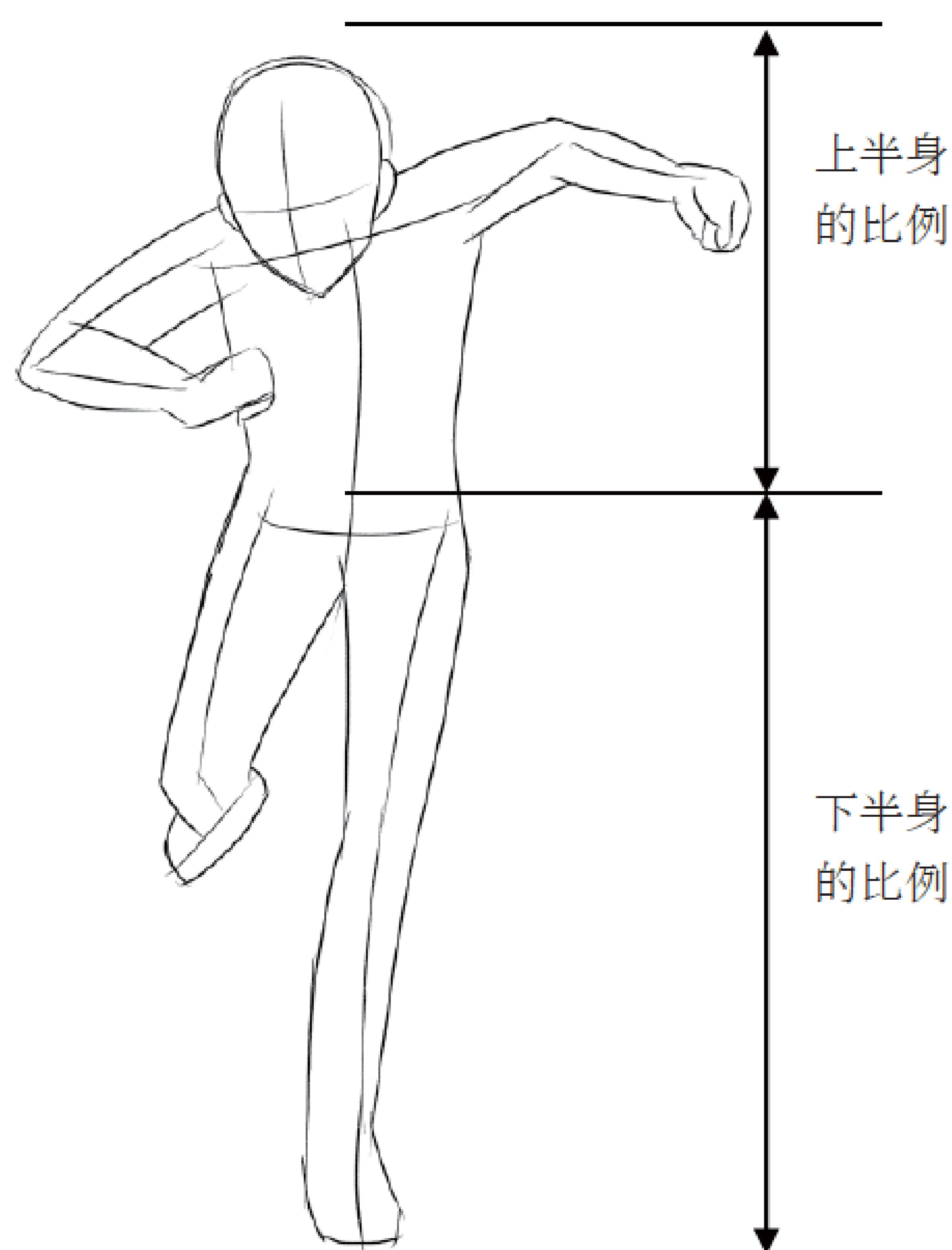
在行走的姿态下，人物的两脚不会在同一个方位，并且位于后面的那条腿因为透视关系看起来显得比较短。



行走姿势与普通的站姿没有太大的变化，人物身体的中心线稍微向前弯曲，但基本上保持直立的状态，双手和双脚分开，并且前后摆动，双脚交替的动作让人物可以平稳的速度向前迈进。

7.1.2　跑步

跑步是人物单脚离地快速前进的姿势，这种动作幅度比较大，能够促使人物的整个身体都处于运动的状态。



跑步的动作是人物最基本的动态之一，相对于人物走路的姿势，运动幅度要大得多。人物在跑步时，身体前倾，单脚离地，两只脚交叉向前大步迈进。



手部握拳，手肘高高地抬起。

人物在奔跑的时候，身体会向前倾斜，人物的重心靠近贴着地面的那只脚。这种姿势很难保持不变，只是一瞬间的动作。

注意在绘制人物的奔跑动作时，人物的头发也要随着身体的运动左右摆动。

上半身向前微倾，重心前移。

腿大弧度向前。

单脚着地。

人物在跑步运动时，主要以四肢的关节为轴进行前后不同程度的摆动，手臂与腿部的运动是同步的。

7.1.3 坐姿

坐姿也是人体动作表现的重点，人物在坐着的时候，身体高度会减小，重心会移至臀部。人物主要以臀部为重心点，摆出各种坐姿。

人物坐着时大腿并拢，小腿成V字形，一只手撑地，另一只手也可以悠闲地抬起。注意因为透视关系，人物的大腿会显得较短，由于近大远小的透视关系而使小腿变大。

小腿分开成倒V字形。

重心在臀部。

因为双脚和臀部着地，身体往后仰，一只手撑地。

由于近大远小的透视关系而使小腿变小。

由于近大远小的透视关系而使大腿变短。



坐姿是一种比较稳定的动作，人物在坐着时，上半身基本上是挺直的，双腿弯曲呈各种角度，以臀部和地板等支撑物接触，是一种静态的动作状态。

7.1.4 跳跃

跳跃是指人物两脚用力向上或者向前跳起而离开地面，整个周期一般都是从静止状态开始向前跃进，而后转变为腾空，最后是落地。

手臂抬起。

手臂抬起。

膝盖的位置交错。

腿部自然弯曲。

双脚离开地面是跳跃的重点。

跳跃的姿势是一套连贯的动作，当人物跳起腾空后，小腿会向上弯起，手臂也会配合着向上摆动。

胸向前挺，中心线呈现一道弧线。

腿部上弯，单脚抬起。

单脚撑地。

人物单腿跳起时的姿势结构图：一条腿弯曲并向上翘起，一条腿支撑于地面。

跳跃是一种非常有动感的动作，人物在跳跃时，双脚分别做出一定幅度的摆动。显而易见，这种动作是不可能静止的，这也就是跳跃动作极富动感的原因。

7.2 七种古风人物的动作绘制

在古风漫画中，基本的动作绘制是很重要的一部分，这样可以表现出人物日常的动作。主要的基本动作有走、跑、坐、跳、跪，本节将通过实例介绍古风人物的这些动作。

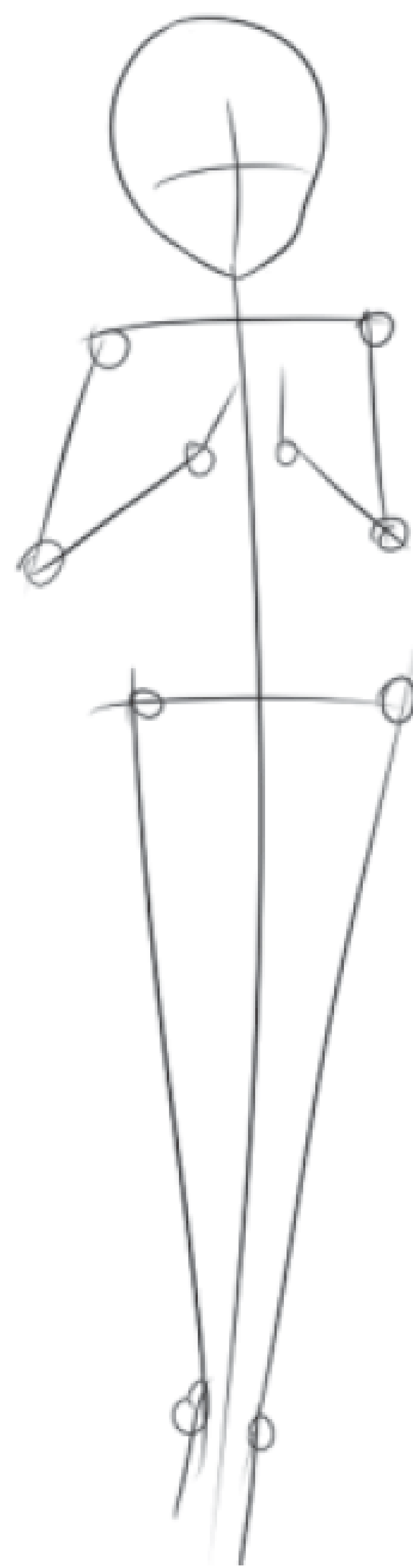
7.2.1 实战——走路

本例绘制正在走路的可爱的小女孩，绘制时要注意头发和身上裙子的绘制技巧。

绘制草图



1 用简单的动态线快速表现出人物走路时的姿态，注意右手和左手动作的透视关系。



2 用十字基准线确定五官的位置，用圆圈标出人物的关节部位，以方便后续对人体结构的绘制。



3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 根据线稿，继续绘制人物的身体结构。





5 绘制出角色的头发和衣服的轮廓线，角色大概的造型就出来了。





6 详细刻画人物的头发和发饰，丰富人物线条，完善发型。







7 详细刻画眼睛，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，使得人物更加可爱。





8 刻画人物的衣服时，给手腕添加香袋。衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。

整理画面





9 擦掉草图的辅助线，从头部开始，用线条进行绘制，注意线条的流畅性。

10 绘制头部的阴影，突出头部的层次感，表现光照效果。











11 描绘人物的下半身，绘制出人物搭在衣服上的发尾、香袋以及鞋子，注意走路时两脚一前一后的位置。

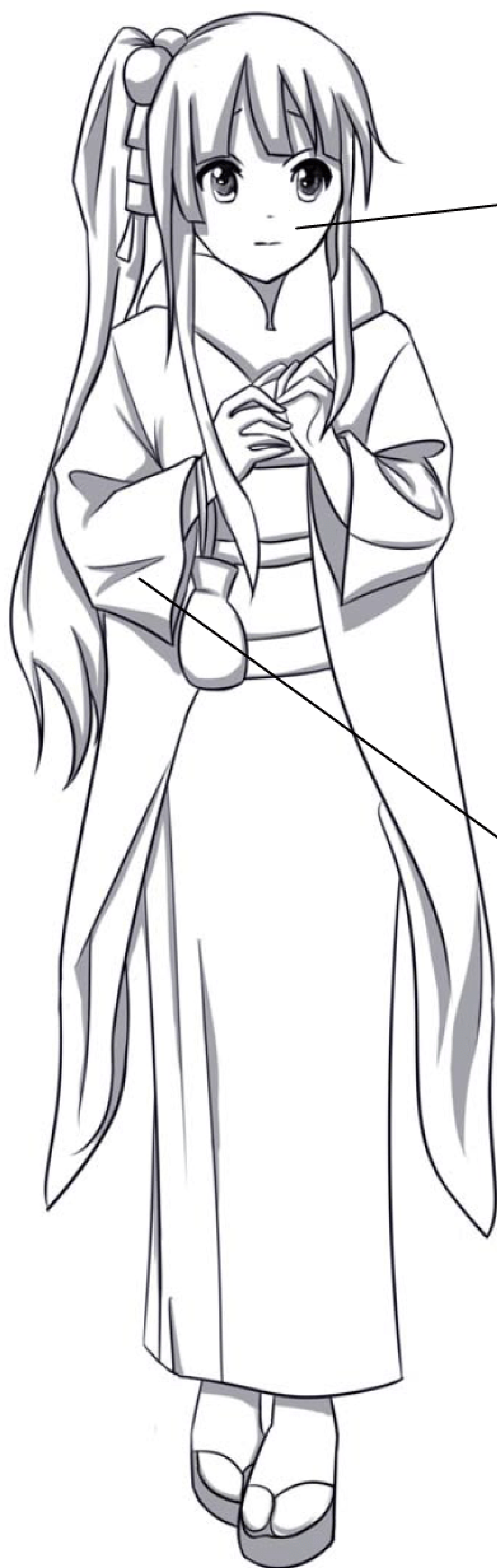




12 给人物下半身添加阴影。衣袖的阴影要根据衣服的褶皱动向来绘制，注意光源下阴影的表现位置。

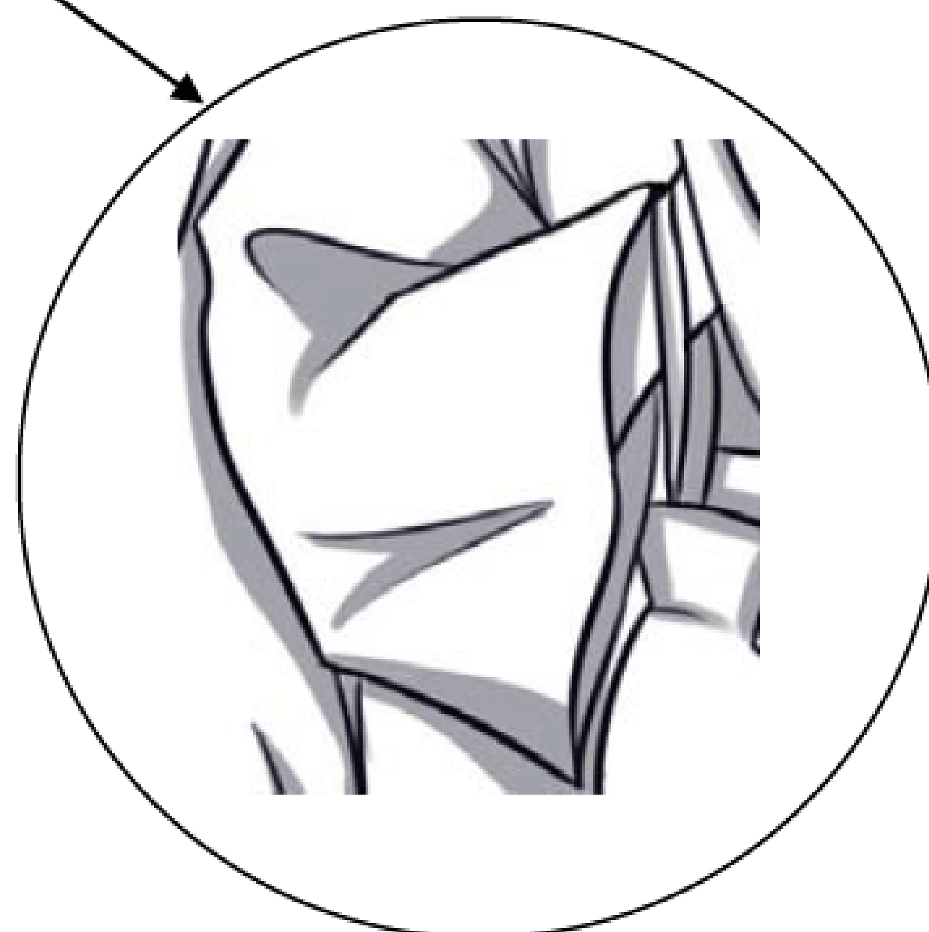
13

一个正在走路的可爱女孩的最终效果图完成。





刻画眼睛时，要注意表现出稍微斜视的感觉。



绘制人物的衣袖时，要注意手肘抬起产生的褶皱，要画出手臂藏在衣袖里的感觉。

7.2.2 实战——跑步

奔跑是剧烈的运动，四肢为摆动状态，身体弧度较大，要注意左脚和右脚的动作关系，不能同步，同时与手部的动作也要协调。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跑步的动态线，注意人物跑步的动作要协调。



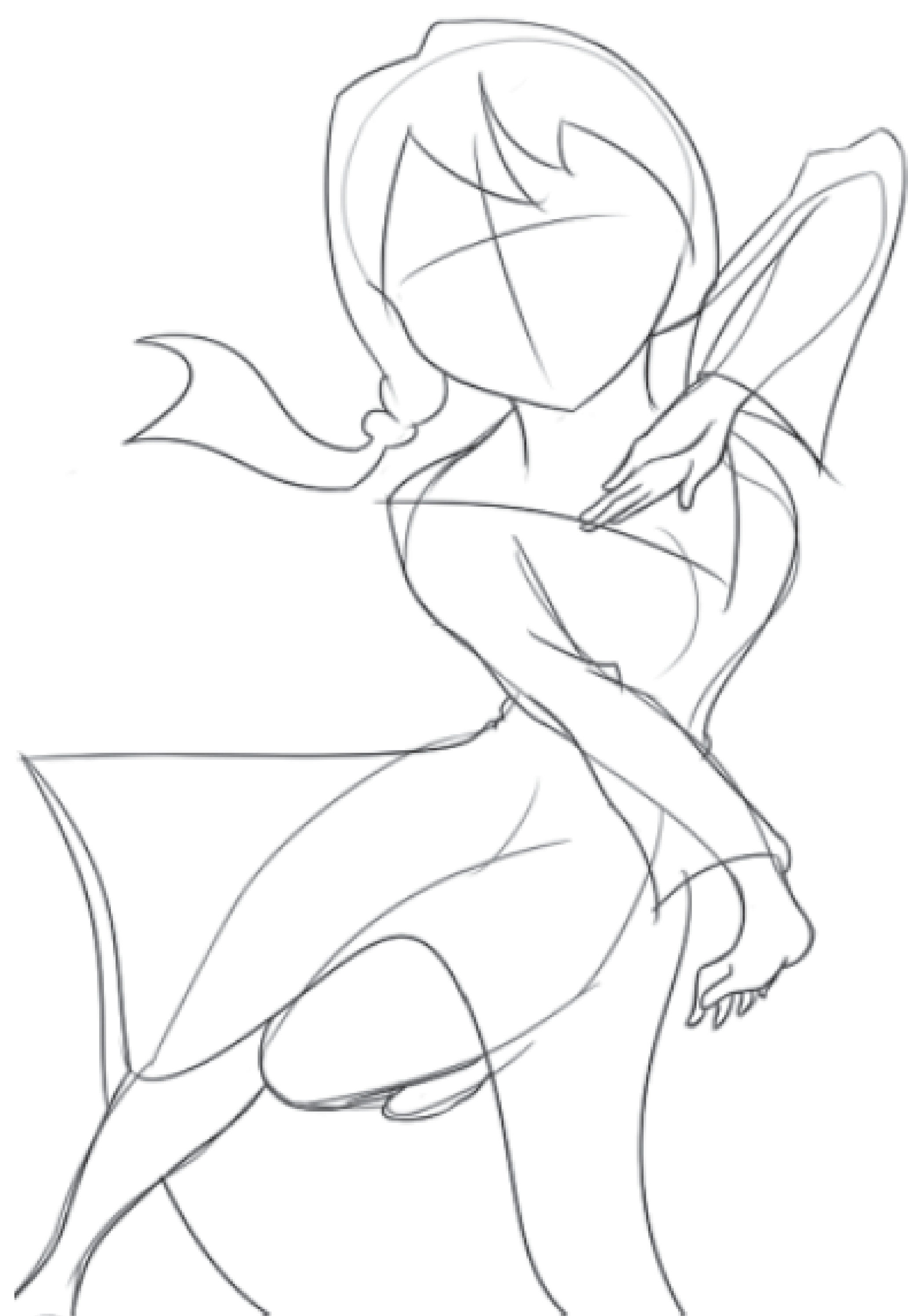
2 为人物头部绘制十字基准线，用小圆圈标出身体关节的位置。



3 用直线勾勒出人物跑步时的身体结构，右手向左侧伸展，左手弯曲抬起，左脚抬起，表现出人物跑步的动态。



4 用曲线描绘出人物的身体结构，表现出人物跑步时的曲线。



5 大概绘制人物的头发和衣服，甩动的头发使人物看起来更加青春可爱。



6 详细刻画人物的头发，刻画出人物五官的轮廓线，给头发添加线条，完善头部。



7 详细刻画眼睛，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，注意跑步用力时的表情的刻画。



8 详细刻画人物的衣服，在刻画出衣服时顺便画出搭下来的长发，并给衣服添加褶皱。



整理画面





9 擦掉草图的辅助线。用流畅的线条继续绘制头部，注意头发细节线条的走向。

10 确定光源，给头发绘制阴影，表现人物的光照效果，增强立体感。





11 描绘人物的下半身和衣服，绘制跑步时双腿的姿势，注意左腿因弯曲会被衣服盖住，褶皱随着左腿的结构而变化。

12 绘制裙子和两脚的阴影，同时也要体现人物跑步的身体结构。注意裙下的双腿会被裙子挡住光源，阴影的范围比较宽。

13 整理画面，完成最终效果图。一个跑步前进的古风小女孩，大大的眼睛，抿紧的嘴唇，给人以用力跑步的感觉，显得人物特别可爱。



古风女孩的脸形一般为尖形，大大的眼睛，配合向前冲的表情，更加体现了画面的自然和生动感。



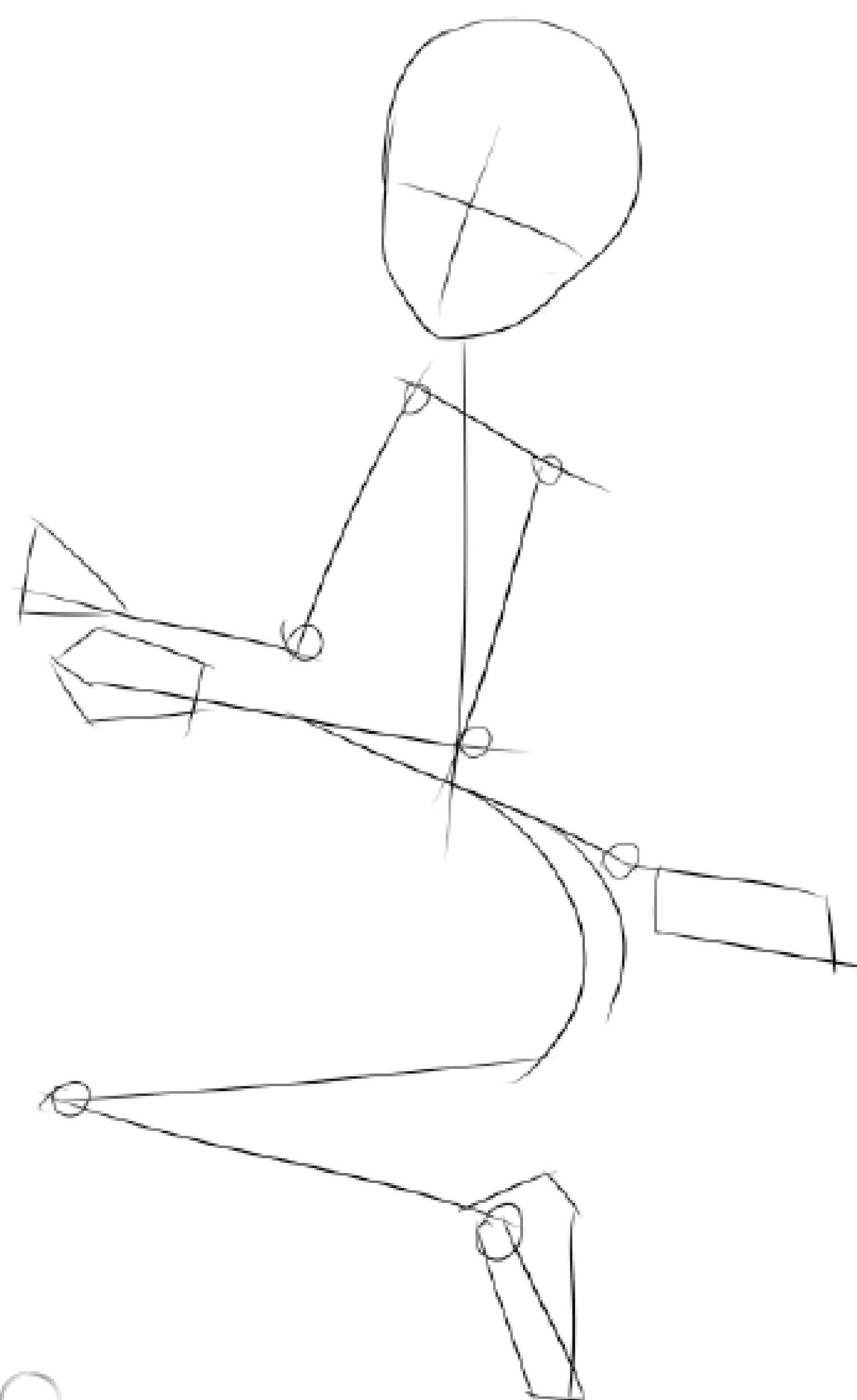
7.2.3 实战——坐姿

坐在地上的小女孩，一脸的笑容，从动作和眼神的设计上，可以看出小女孩的情绪波动。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物坐在地上的动态线，注意人物此时双腿的透视关系。



2 确定关节与五官的位置，为下一步的绘制奠定基础。



3 画出人物的身体结构，注意简化腿型的结构。



4 继续绘制人物的身体结构，用曲线表现出来，注意人物身体的重心是在臀部。





5 绘制出角色的头发和衣服的轮廓线，角色坐着的造型就出来了。

6 详细刻画人物头发和五官的轮廓线，完善头部。





7 详细刻画眼睛，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光。注意头是转向侧面来的，通过人物的眼神表现人物此时高兴的心情。

8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱，注意两腿跪坐的褶皱线要根据两腿关节的转折方向来画。



整理画面





9 擦掉草图的辅助线，用流畅的线条绘制头部，注意身体挺直时头发应向后飘。

10 给头发绘制阴影，突出洁白的脸蛋和开心的表情，表现光照效果。

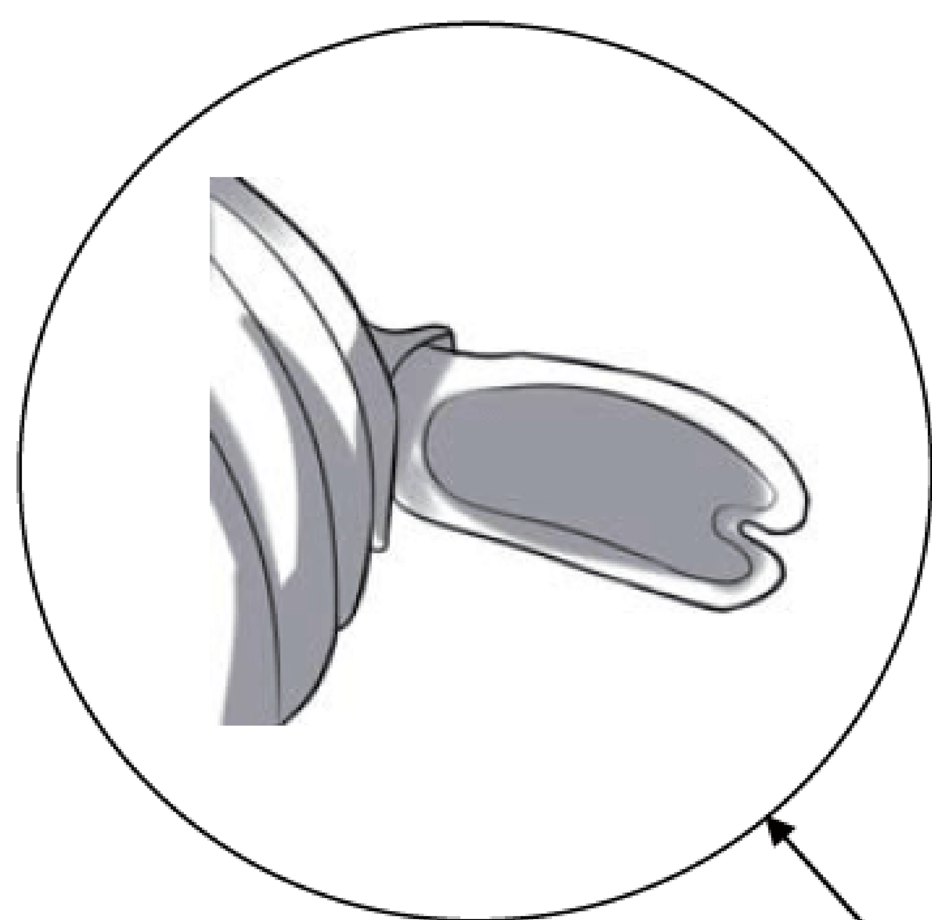




11 描绘出人物的下半身，绘制出在胸前拿着两个小木板的双手。

12 给人物的下半身添加阴影，绘制裙子和两脚的阴影时也要体现跪坐的身体结构。

13 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个小女孩跪坐在地上，嘴巴张开，一脸甜甜的笑容。绘制这种古风小女孩时，动作和表情一定要搭配得当，这样才能使人物更加可爱。



因为是侧身跪坐，因此只能看到右脚，右腿会被挡住，在刻画时要注意透视关系。



7.2.4　实战——跪式坐姿

人物双腿跪坐，一只手撑地，主要表现在腰部以下，动作不宜太过夸张，画面应该比较柔美。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跪坐的姿势，注意人体的动作结构，两腿跪地，一手撑地。



2 为人物头部绘制十字基准线，用小圆圈标出身体关节的位置。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构。



4 进一步用曲线表现人物的身体结构。





5 绘制角色的头发和衣服轮廓线，角色跪姿的造型就出来了。

6 详细刻画人物的头部，给头发添加线条并绘制出五官轮廓线，完善头部。





7 详细刻画眼睛，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光。注意人物表情的绘制，应表现出人物的神态。

8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱，添加和服背面的蝴蝶结，注意衣服褶皱的走向。



整理画面





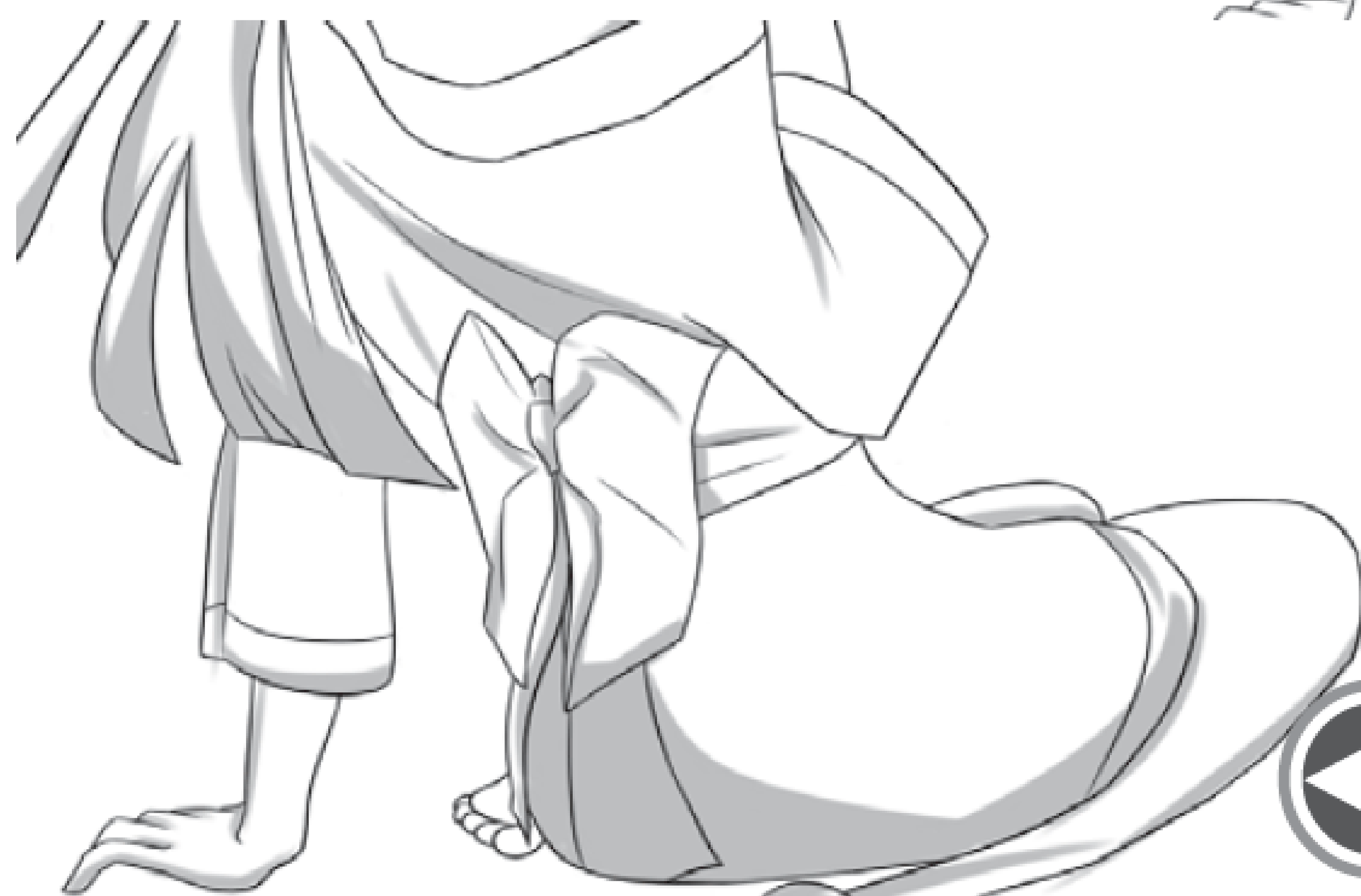
9 擦掉草图的辅助线，从头部开始绘制。注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。

10 确定光源，给头发绘制阴影，增强人物头发的层次感，表现人物的灵动性。

11 描绘出人物的下半身，绘制出和服以及手撑地的姿势，注意人物为跪姿时裙子是贴身的。







12 给人物下半身添加阴影，体现人物跪姿的立体感，增强画面的视觉感。



13

整理画面，最终效果图完成。一个漂亮的古风美少女优雅地跪在地上，一只手撑地，一脸的笑容，显得非常可爱。

绘制眼睛时，瞳孔的颜色不是死黑一片，要点上高光效果，人物的嘴巴是张开的。





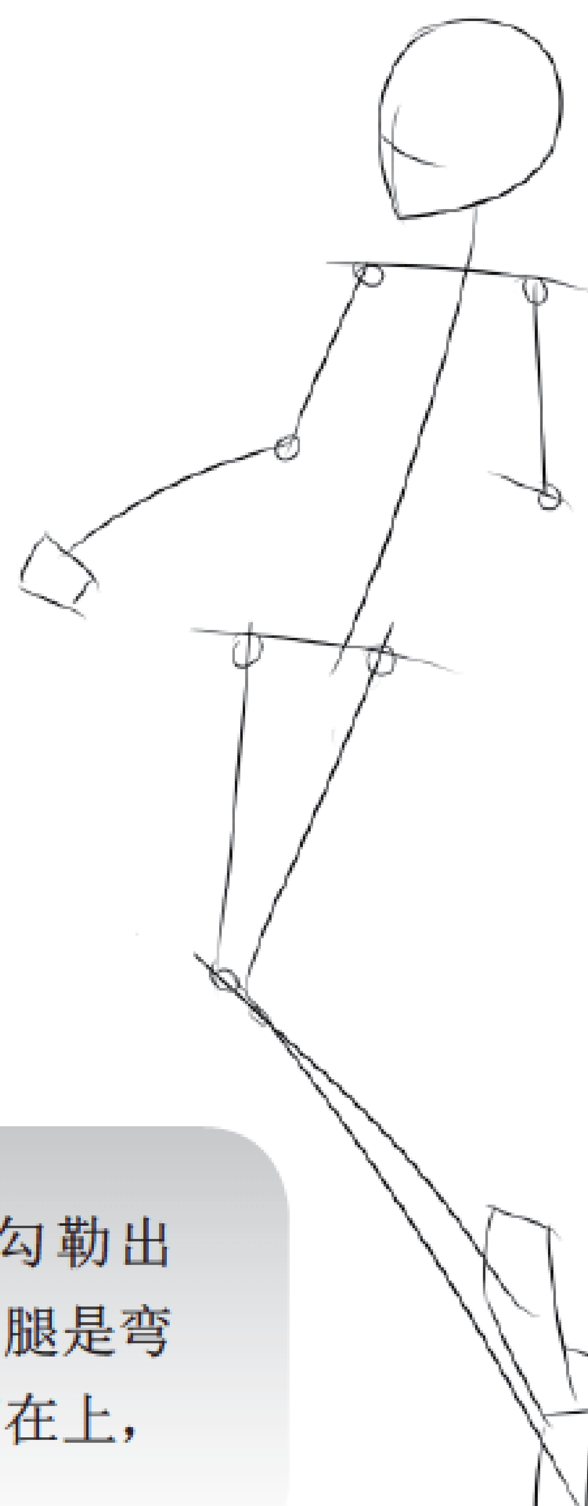
7.2.5　实战——跳跃

绘制人物跳跃的动作时，衣服也会跟随动作处于浮空状态。注意人物跳跃的基本动态，抓住人物跳跃的身体特征。

绘制草图



1 用简单的动态线勾勒出人物跳跃的动作，注意腿是弯曲的，双手微抬，左脚在上，右脚在下。



2 利用十字基准线确定五官的位置，用小圆圈标出关节的位置。



3 用直线简单地画出人物大致的身体结构。



4 根据线稿继续绘制人物的身体结构，用曲线表现出来。



5 绘制出衣服、头发以及手上的物品，注意跳跃时头发的动态效果。



6 详细刻画人物的头发，添加发饰，固定发型。



7 给人物添加五官，画上细细的眉毛和长长的睫毛。注意眼睛是朝下看的，眼睛呈一条线，只能看到睫毛。



8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱。注意人物跳跃时的褶皱比较有动感，主要集中在双腿的关节处和飘起的裙角处。

整理画面





9 擦掉草图的辅助线，用流畅的线条绘制头部。注意人物回头的动态，两侧的头发都自然地向上飘起。朝下看的眼睛与眯着的眼睛画法相似。

10 给头发绘制阴影，体现头发的质感，表现光照效果。



11 描绘出人物的下半身，绘制出人物跳跃的姿势。





12 给人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物跳跃起来的动作变化进行添加。



13 最终效果图完成。一个跳跃的古风人物展现在眼前，手部的动作与阴影的绘制丰富了画面效果，增强了人物的立体感。

此处头发的线条比较多，扎上去的头发比较紧凑，披下来的头发比较松散，注意要疏密结合。

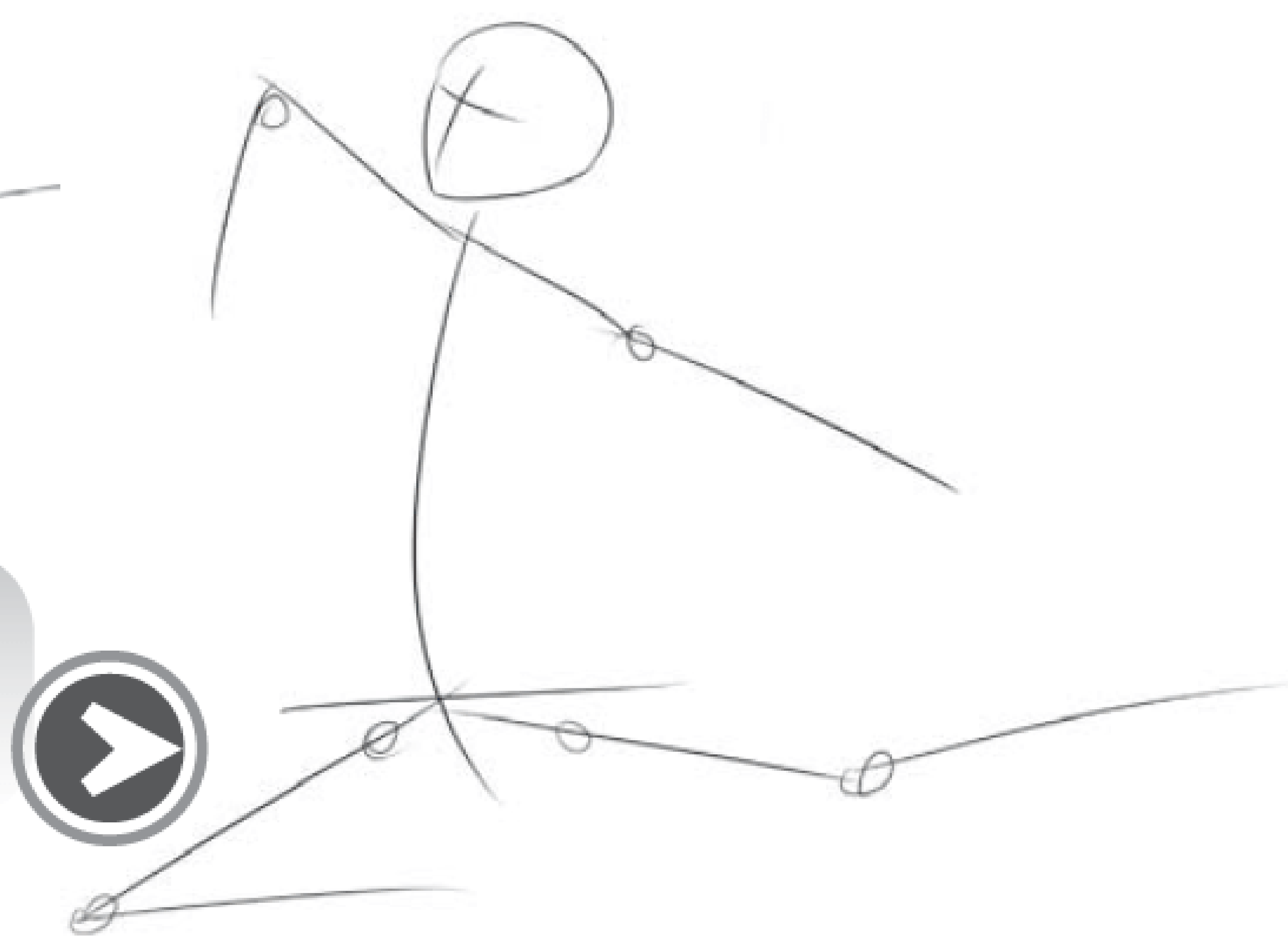
7.2.6 实战——舞蹈

在绘制古风舞蹈人物时，要注意人物舞蹈时的基本动态，手和脚的动作要表现出来，画面要生动、形象。

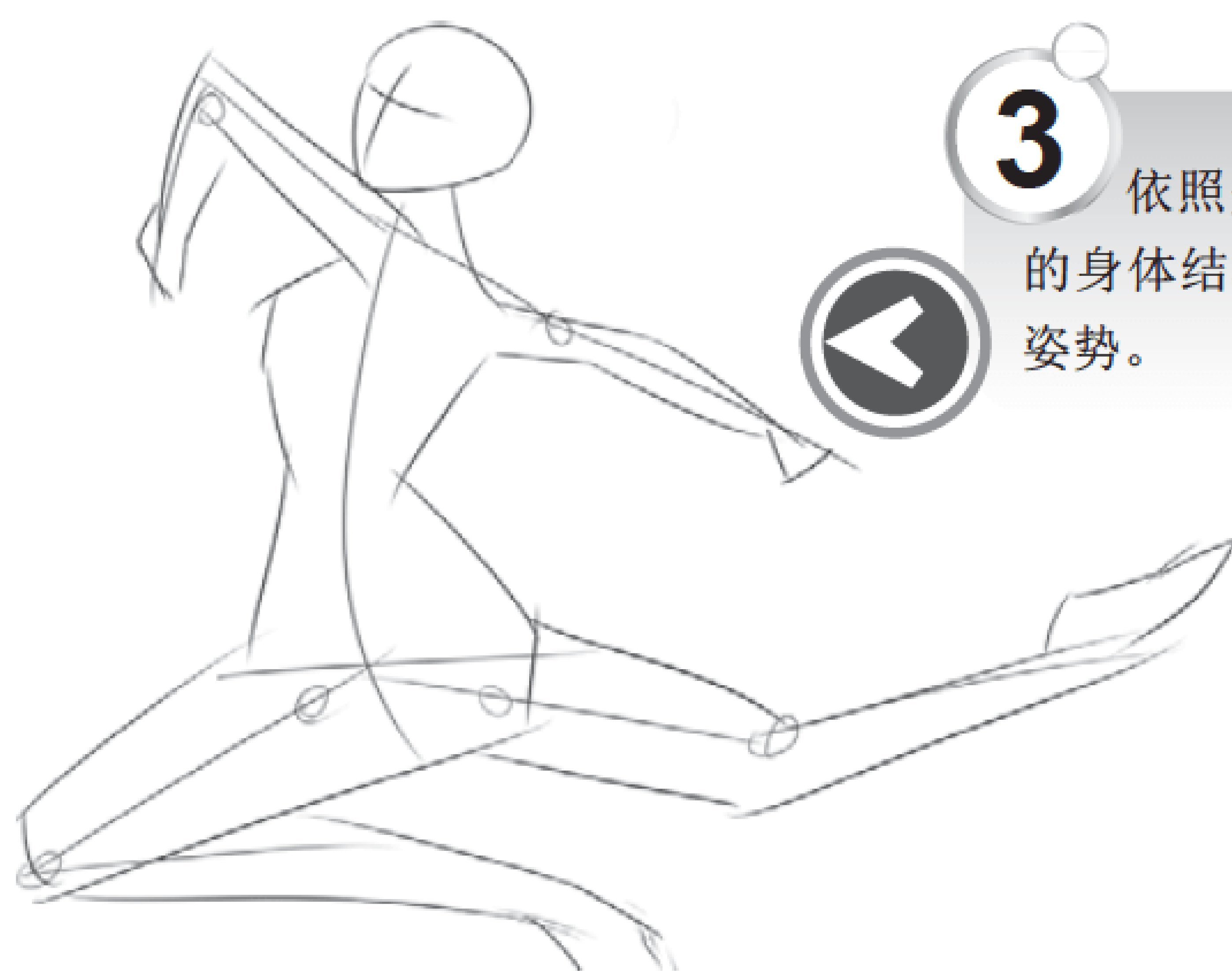
绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物双腿悬空的姿势，注意人物的动作要协调，人体的透视变化要正确。



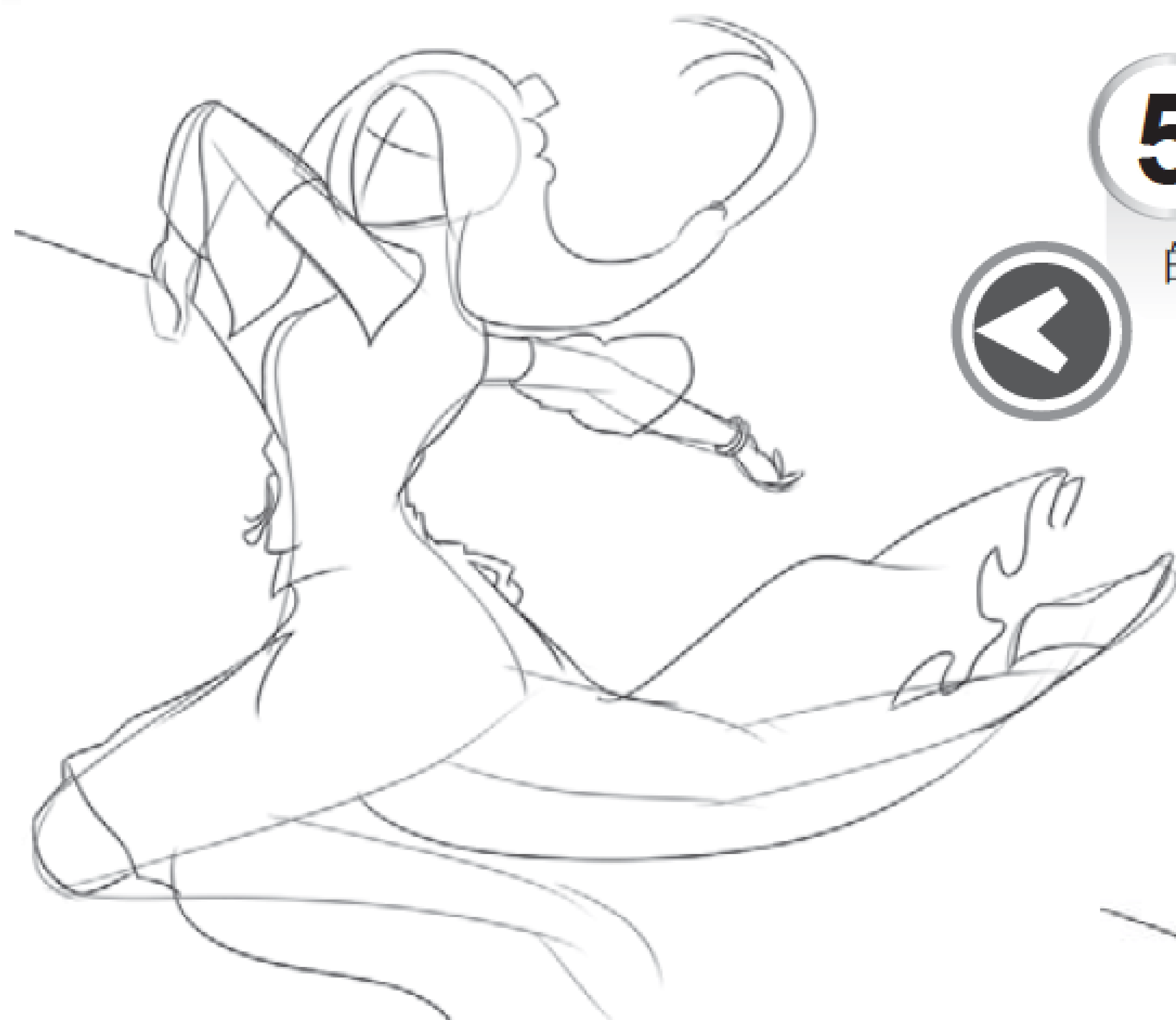
2 用十字基准线标出人物五官的位置，用小圆圈标记出肢体的关节。



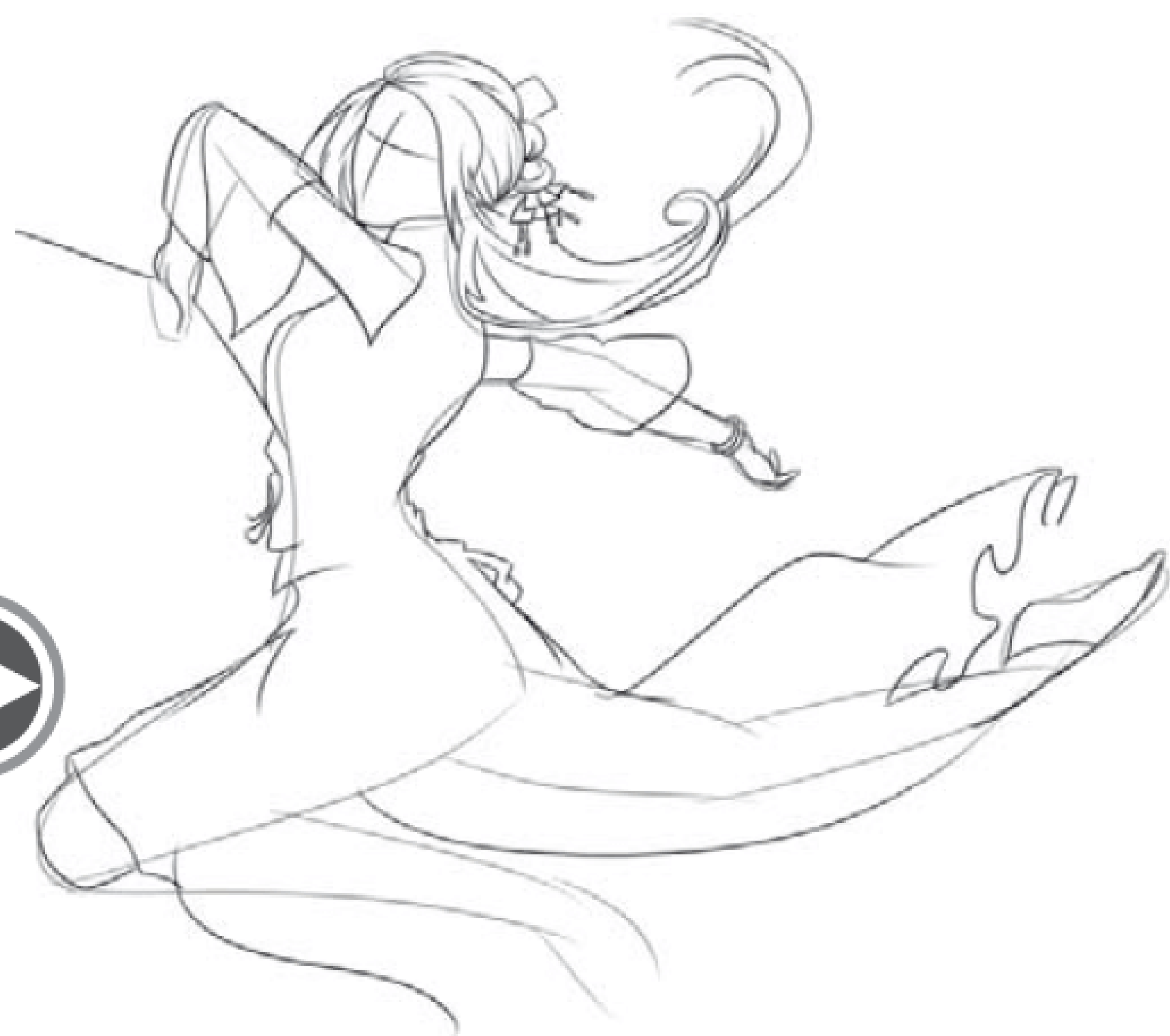
3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构，注意人物舞蹈时手臂摆动的姿势。



4 继续刻画人物的身体结构，用曲线的方式刻画出来，体现出人物整体悬在空中的动态。



5 绘制出衣服、头发，注意跳舞时头发的动态效果。



6 详细刻画人物的头发，给人物添加发饰，固定发型。头发的线条比较多，注意线条要疏密结合，以及头发细节的刻画。



7 给人物添加五官，人物的侧面线条是最优美的，要注意一双眼睛的透视关系。



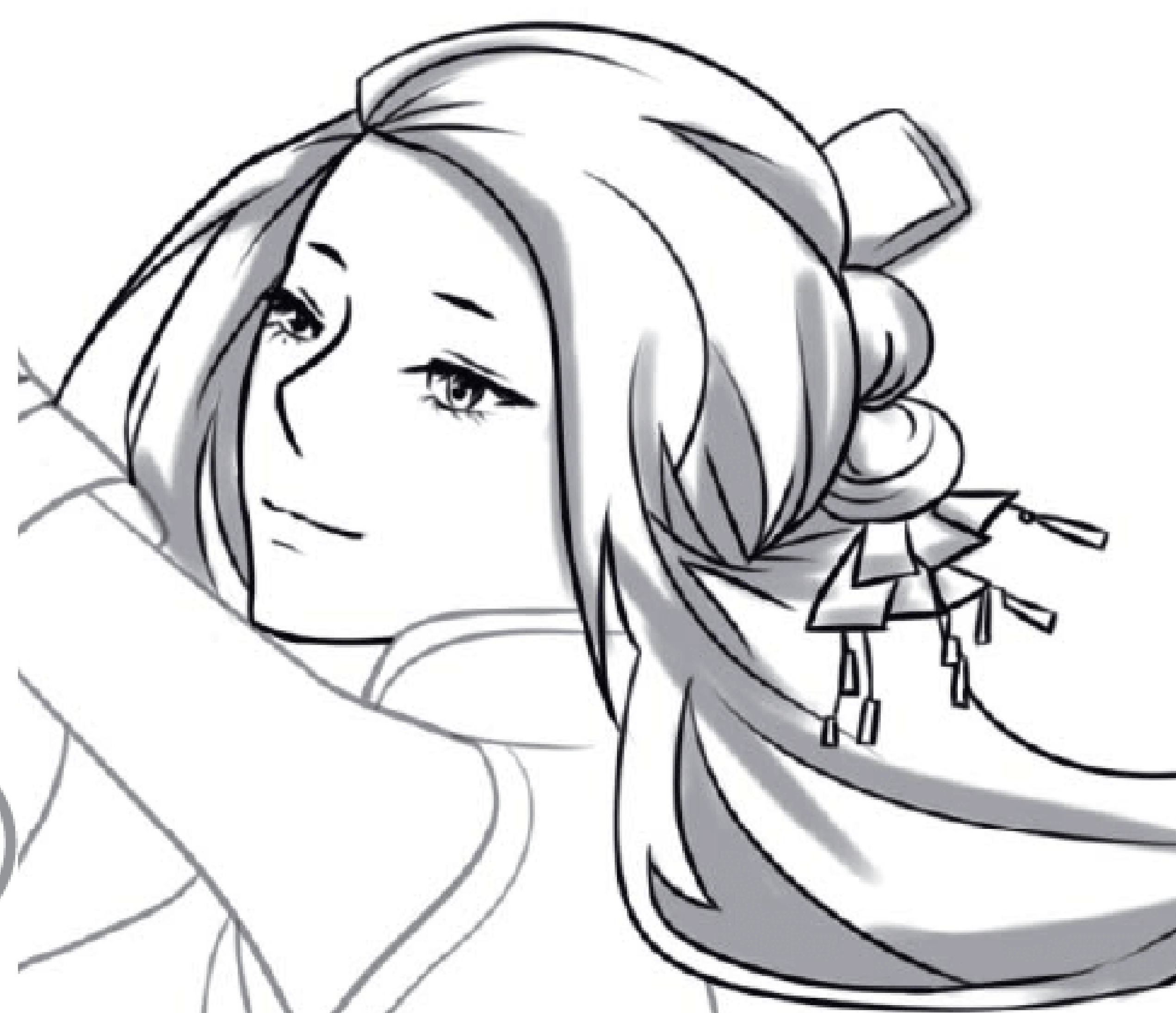
8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱。注意人物舞蹈时的褶皱比较有动感，主要集中在双腿的关节处和飘起的裙角处。



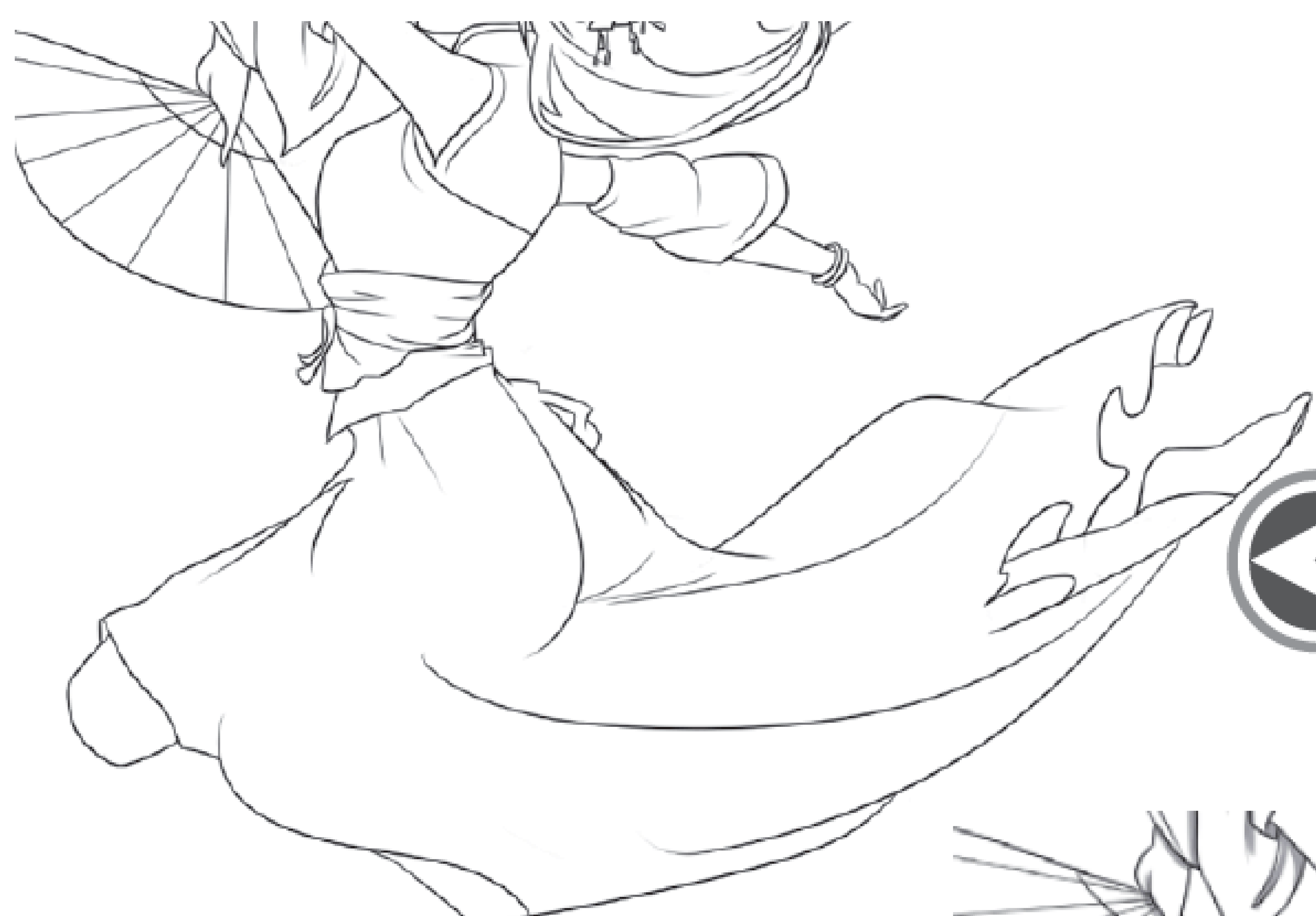
整理画面



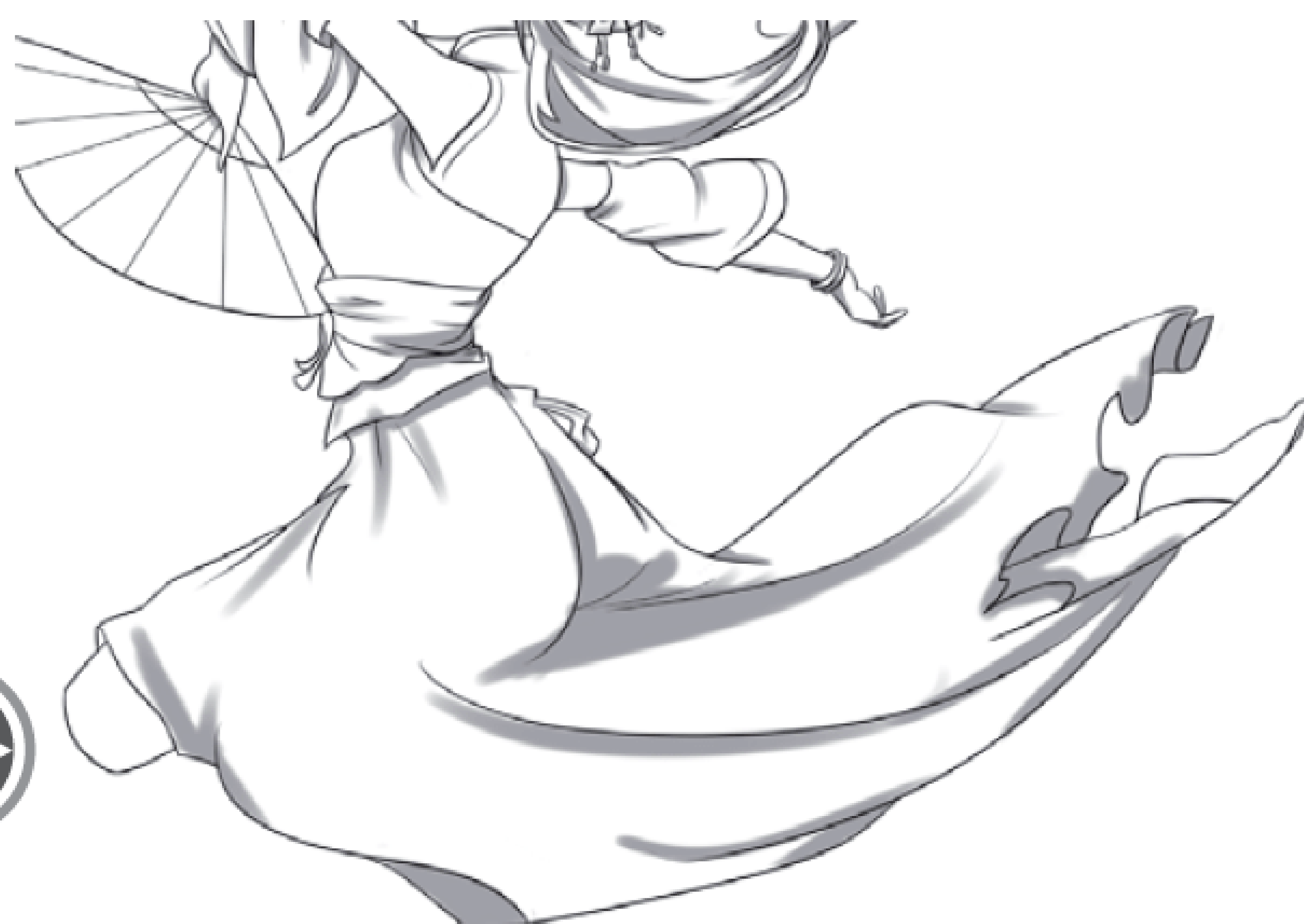
9 擦掉草图的辅助线，用流畅的线条绘制出头部。注意头发和头饰的穿插关系，以及线条的流畅性。



10 给头发绘制阴影，体现头发的质感，表现光照效果，注意要根据头发的走向和光源的走向来绘制。



11 描绘出人物的下半身和手中的折扇，体现人物腾空舞蹈跳跃的姿势。



12 给人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物衣服的变化进行添加。

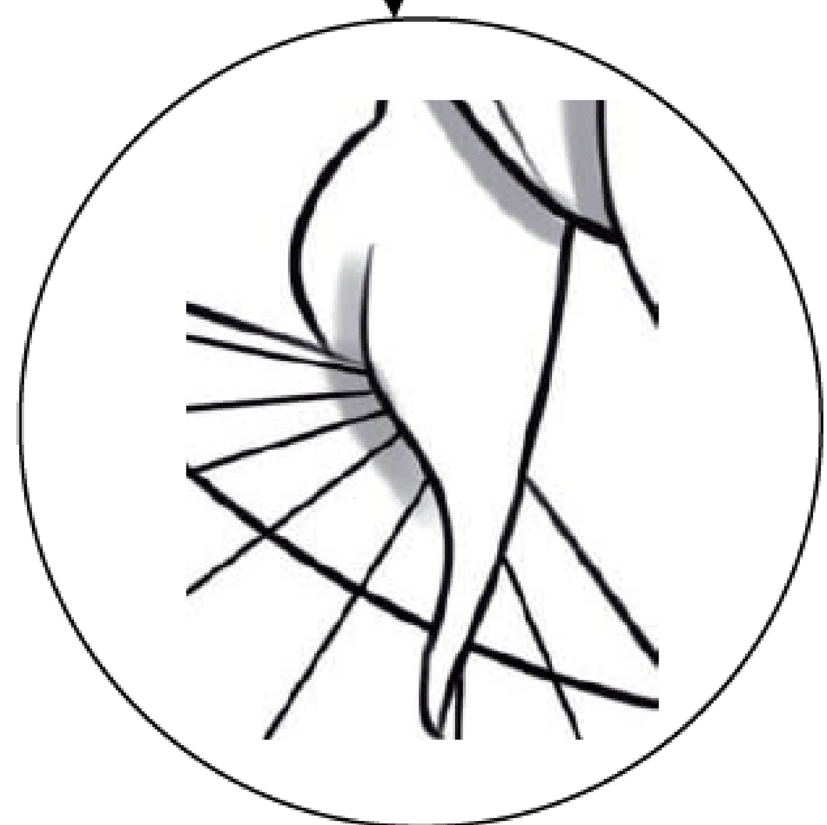


13 整理画面，完成最终效果图。舞蹈中的小女孩的神态和衣服是画面的重要部分，刻画时一定要注意透视关系的准确性及人物的神态一定要生动、形象。

绘制眼睛，注意结构，线条要流畅自然。







注意反手拿折扇的姿势，给手和折扇添加阴影，注意手与折扇的阴影要整体统一。

7.2.7　实战——射击

在绘制射击的古风人物时，要注意人物射击的基本动态，抓住人物的身体特征。手部和脚部的动作要表现出来，画面要生动、形象。

绘制草图





5 给人物绘制出一个大概的外形样式，确定人物的发型和衣着。



6 详细刻画人物的头发，并绘制出人物五官的轮廓。



7 详细刻画人物的五官，画出眉毛，丰富人物的表情，体现人物严肃的表情。注意五官的刻画。



8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱。注意人物在射击时，衣服的褶皱比较有动感，主要集中在双腿的关节处和飘起的裙角处。最后给人物添加弓箭。



整理画面

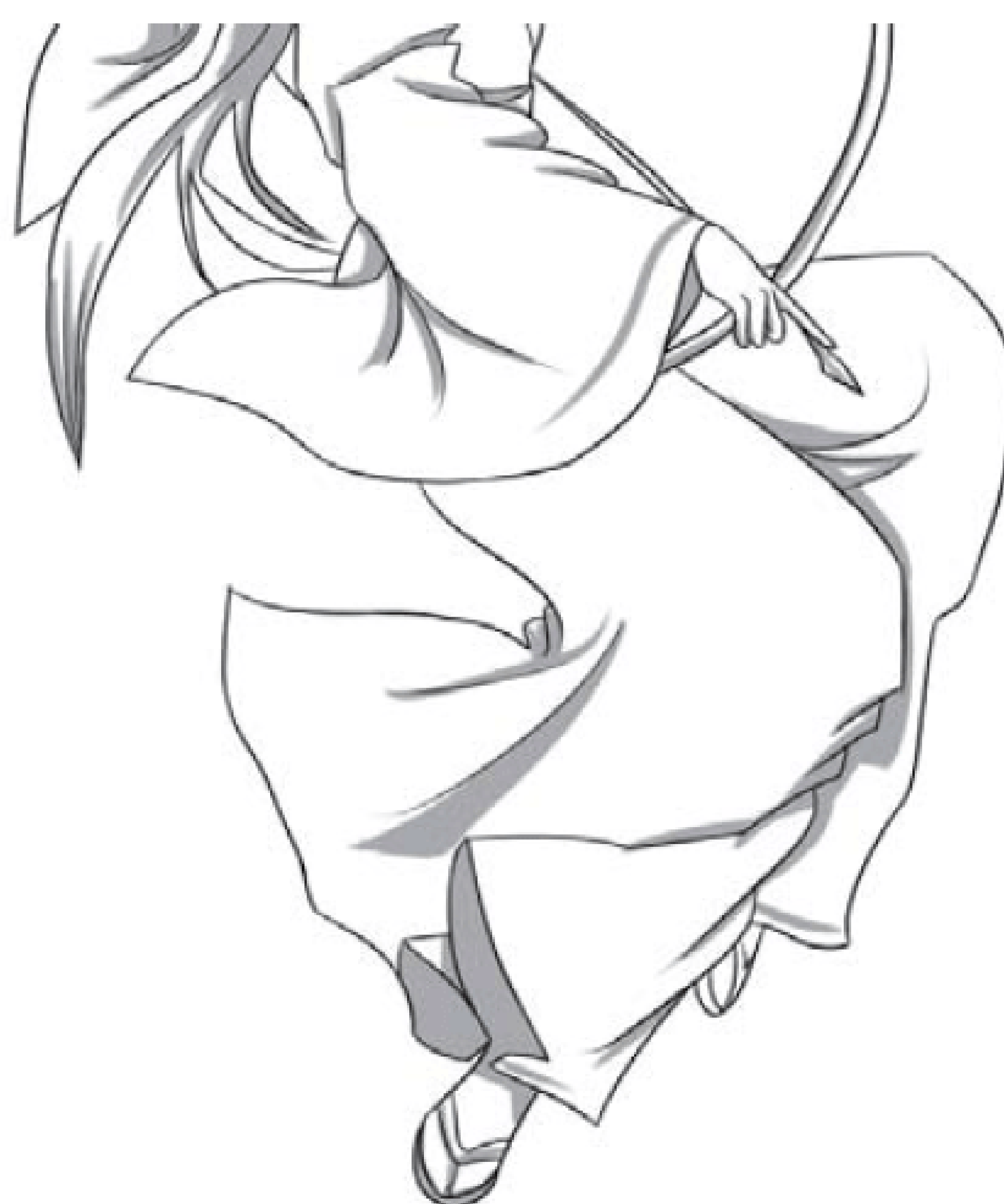




9 绘制人物的头发，要注意线条的疏密结合。

10 给头发绘制阴影，阴影根据光源来绘制即可，以体现头发的质感，表现光照效果。





11 描绘出人物的下半身，绘制出人物射击时手拿弓箭的姿势。

12 给人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物射击时的动作变化进行添加。

13 整理画面，完成一个正在射击的古风人物的最终效果图。人物射击的动态，加上严肃的表情，使人物显得更加生动。



第8章

服饰配饰的多种绘制技法

为了让古风人物的服饰更加有趣，可以为其添加各式各样的道具，不同的道具起着不同的作用。例如，提升可爱度的饰品，可以让人物更具生活气息，能够体现人物的唯美感或是突出角色的奇幻特点等。对于古风人物的服饰，有各种各样的表现方式，如和服装、道袍装、侠女装以及仙女装等，可以根据不同的剧情或画面来选择。本章主要介绍古风道具与服饰的设计技法。

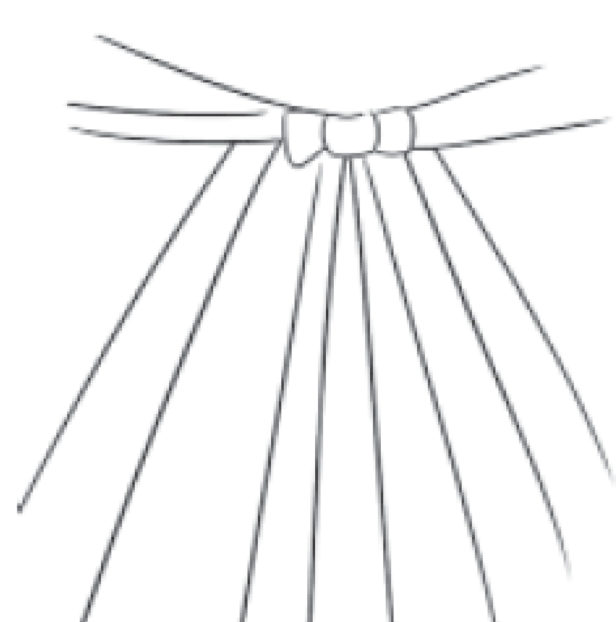


8.1 服装的基础知识

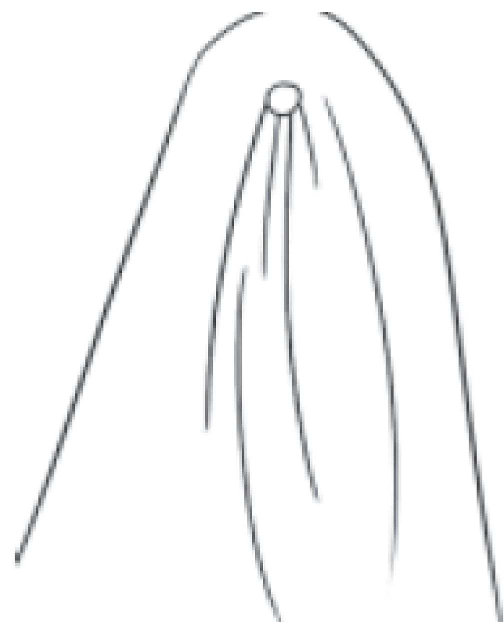
褶皱是绘制服装必不可少的一部分，正确的褶皱可以让服装更加生动，而错误的褶皱会让服装变形不自然，所以掌握褶皱的绘制非常重要。

8.1.1 九种衣服褶皱的分类

衣服的褶皱有很多种类，下面就来了解一下在不同状态下产生的褶皱样式。



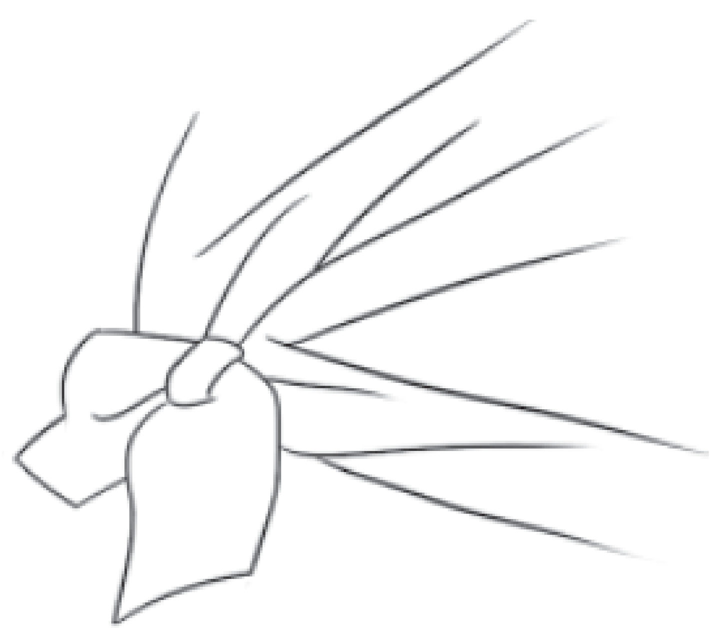
下垂褶皱：垂直方向的褶皱，比较均匀整齐，绘制时线条要流畅且角度不宜太大。



垂吊褶皱：一块布悬挂在某处时，会形成倒“八”字形状的褶皱。



拉撑褶皱：两端同时以相反的方向拉伸形成的褶皱，常出现在肩膀和大腿等位置。



集聚褶皱：布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等位置。



扭曲褶皱：布被扭曲时出现的发射状曲线形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



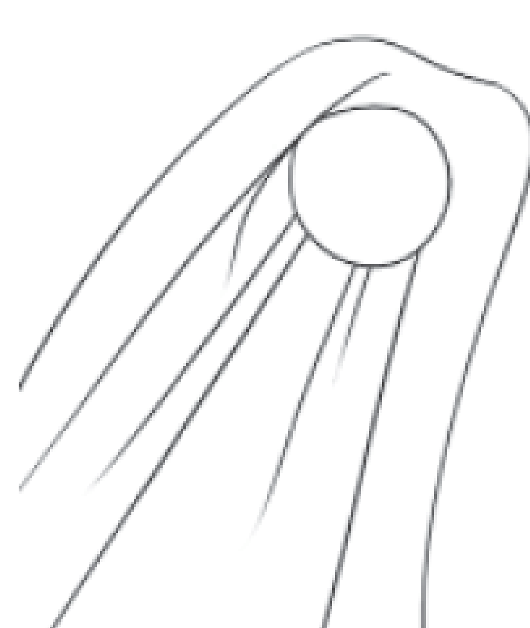
弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部的褶皱，常出现在有关节的部位。



堆积褶皱：面料下垂后堆积起来形成类似弹簧类的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。



覆盖褶皱：覆盖在某物上并显出物体的形状，常出现在胸部、膝盖的顶端位置。



拉伸褶皱：当布被较强的力量拉伸时出现的直线状褶皱，常出现在比较夸张的人物身上。

8.1.2　衣服褶皱的应用

衣服褶皱的样式有很多，但都是有规律可循的，褶皱随着人体结构和运动的变化而呈现出多种样式，参见下图人物服装上出现的不同褶皱。

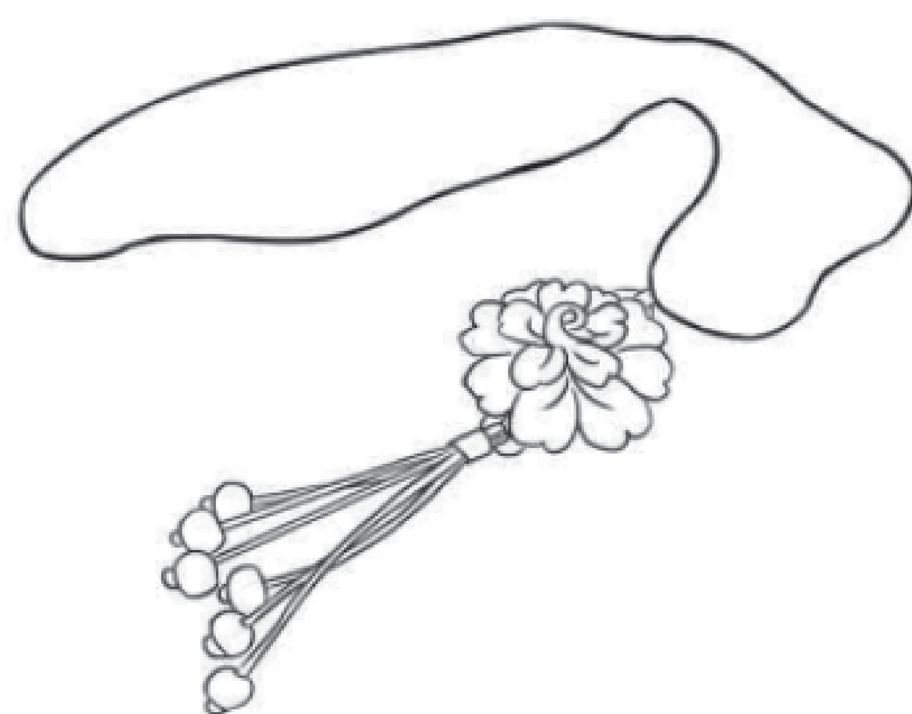
除了发型之外，服装是人物外形最有影响，也是最能够表现角色的标志物。合适的服装不但能使人物更加美观、有魅力，还可以表现人物的身份角色和性格特征。

8.1.3 饰品的装饰作用和应用

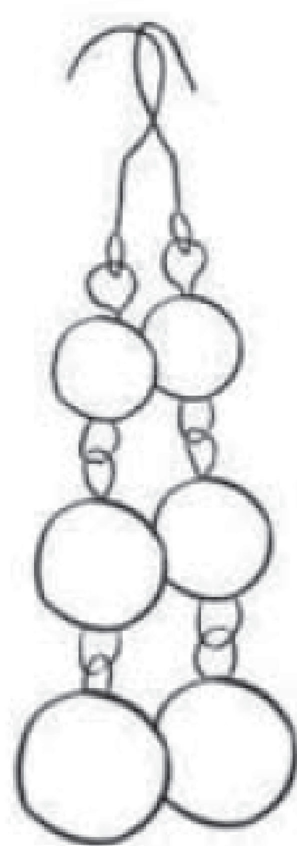
饰品是用来装饰人物的，不管是生活中，还是漫画中，给人物适当地添加饰品会立即提升人物的魅力值。在漫画中，饰品通常还起着区分角色的作用，一个有个性的饰品可以体现出角色的性格。下面就来看看饰品的作用和应用。

各类不同的饰品



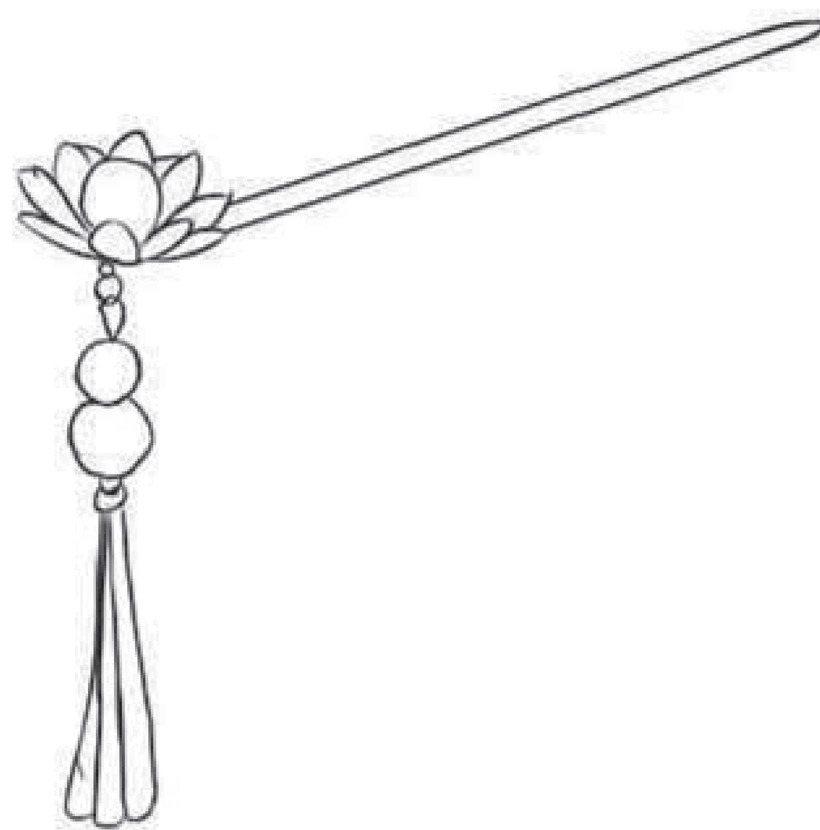


项链





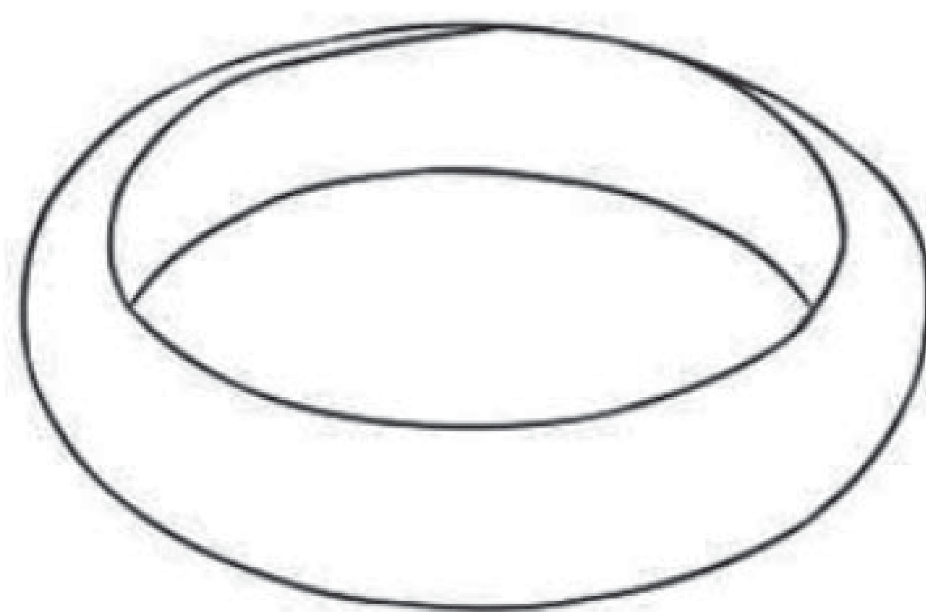
耳环



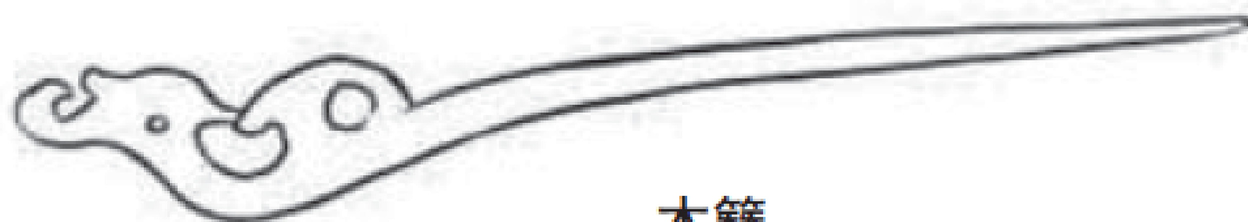
步摇



玉佩

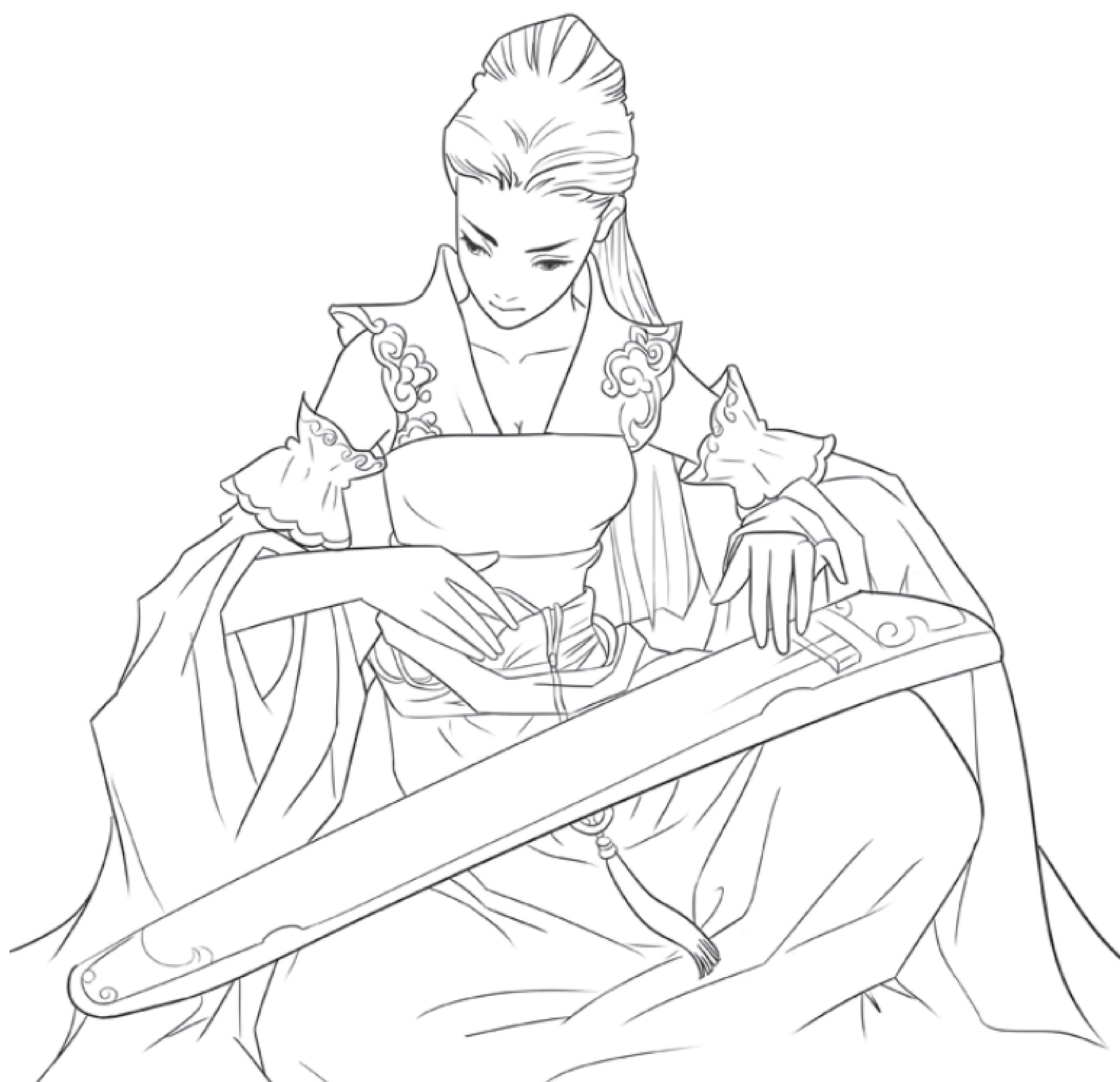


玉镯



木簪

饰品给人物带来的变化





木簪可以使人物具有平民的气息，也可以给人物增加美感。



步摇发簪使人物更有贵族气质，且使人物看起来端庄甜美，比较适合淑女或者贵妇。

8.2 不同时代服饰的表现与绘制

中国历史上在不同的时代有着不同的服装造型，这也是每个时代所独有的特点。古风人物在不同时代的穿着打扮上也有着它独特的韵味，跟漫画人物相比是截然不同的。

8.2.1 实战——秦汉时期的服饰

秦汉时期是中国服饰上的一个重要阶段，男性以袍为贵，袍服属汉族古制服装，而女子的服饰种类较多。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物侧身站立，一只手捂住嘴巴的动作姿态，然后勾勒出具体的动态结构。



2 根据头部的结构绘制出头发，注意画出头发的飘逸性。



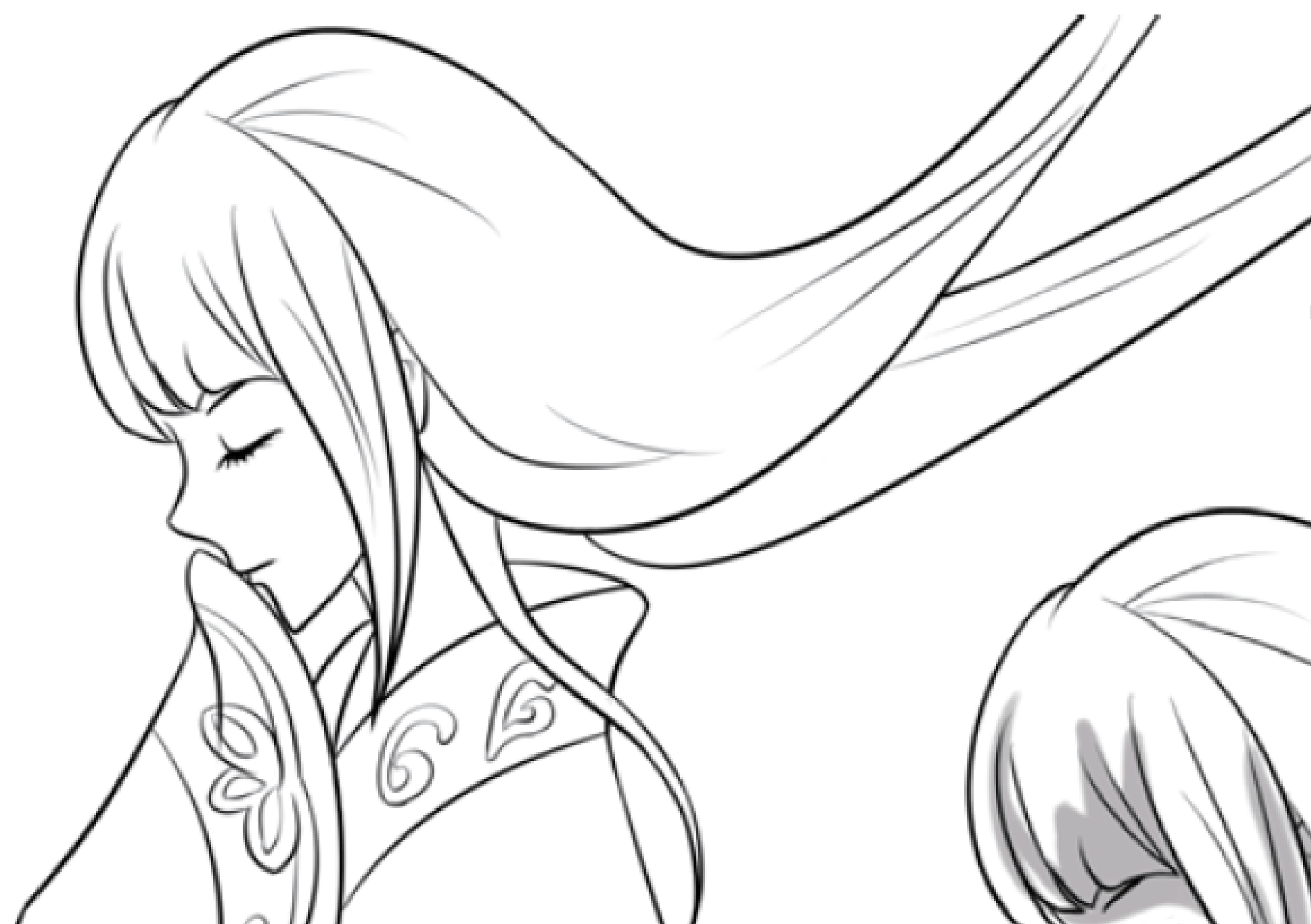
3 根据身体的动态结构，绘制出人物的服装，表现宽大的袖子。



4 给人物的衣服和头发添加线条，绘制出衣服上的花纹和吊坠。



整理画面





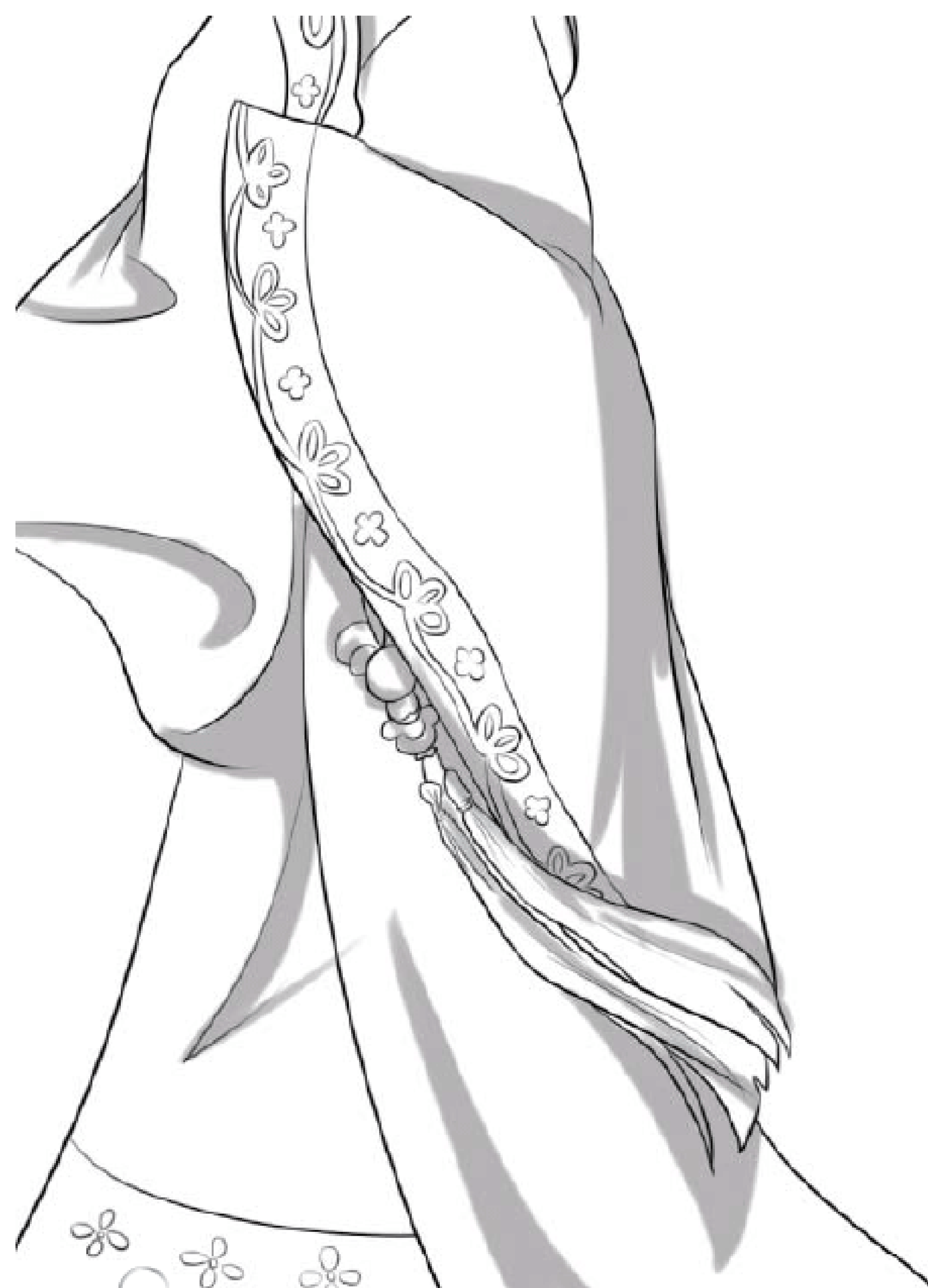
5 擦除草图的辅助线，给人物添加五官，人物闭着眼睛面朝下做捂嘴的动作。





6 根据头发的走向，给人物的头发及衣颈添加阴影。

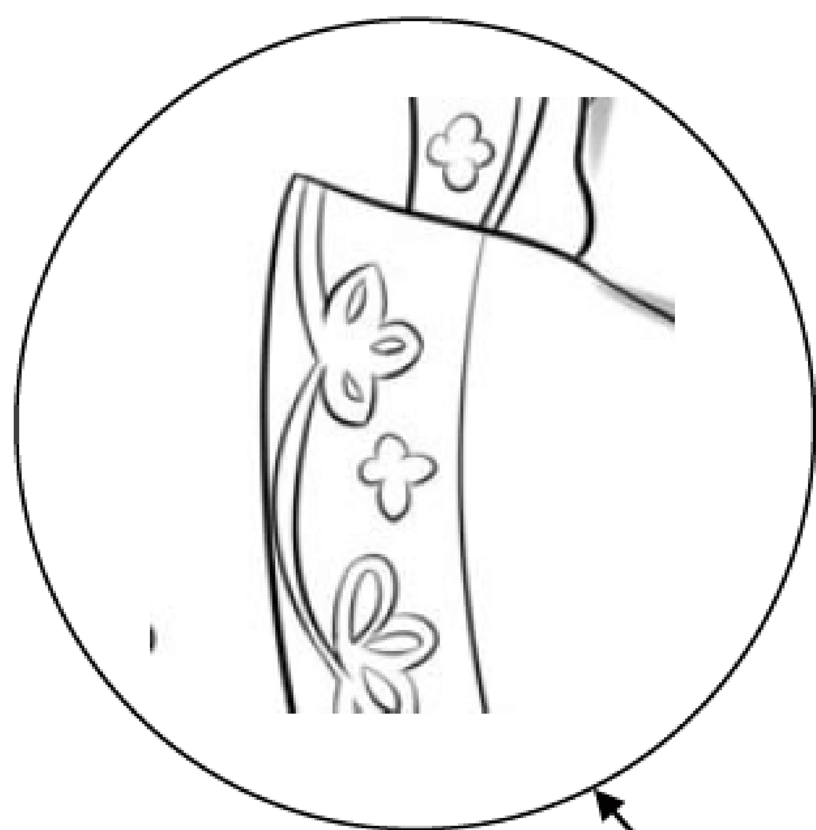




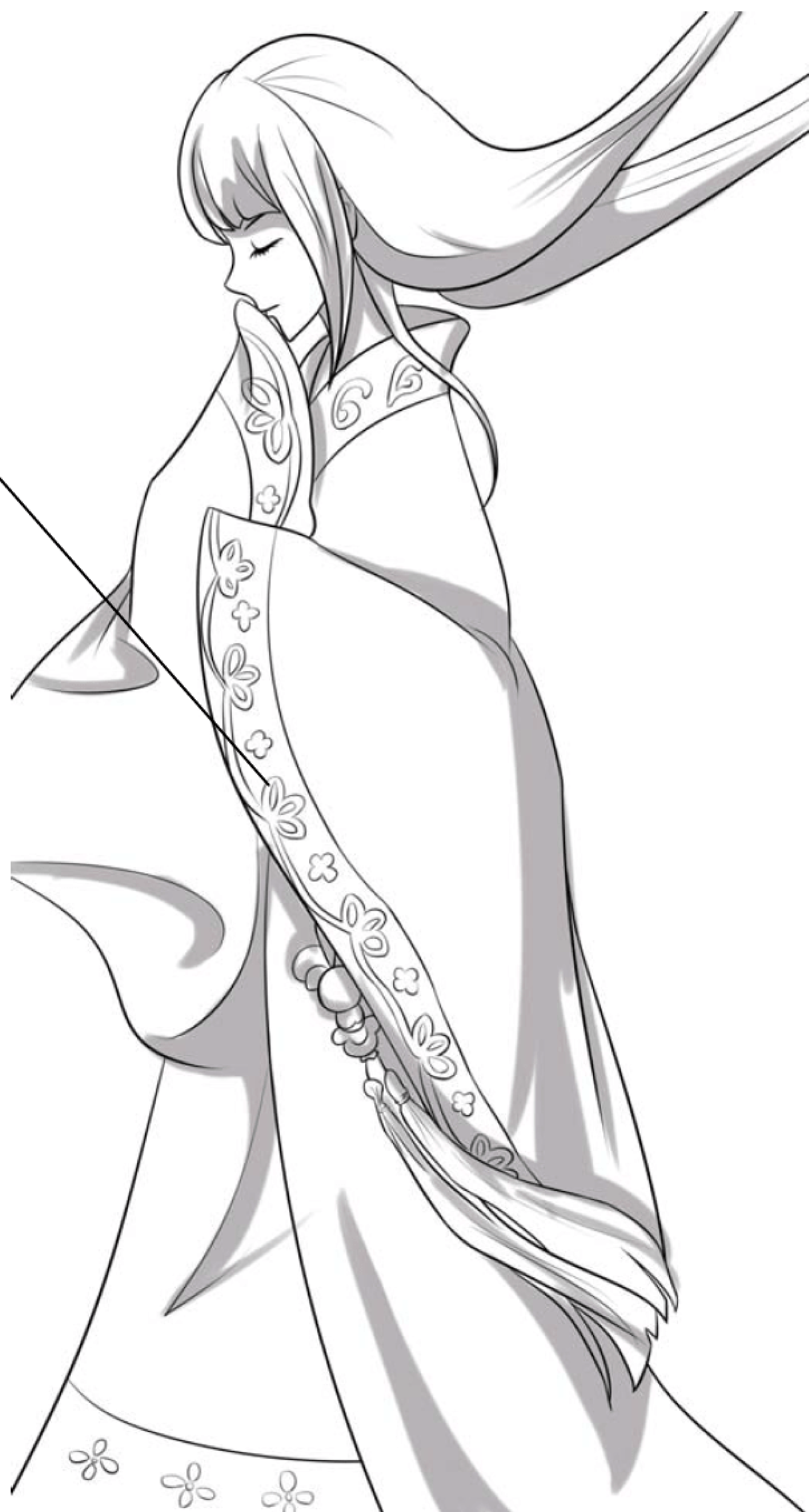
7 绘制出人物的身体和服饰，将人物服饰的线条全部绘制清楚。

8 给人物服饰添加阴影，使衣服具有质感。

9 整理画面，完成最终效果图。一个身穿秦汉服饰、捂着嘴巴站立的女子就绘制完成了。



为了表现出衣服的华丽感，可在衣服的边缘绘制花纹，花纹可以根据秦汉时期流行的纹样和自己的喜好来绘制。



8.2.2　实战——隋唐时期的服饰

隋唐时期是我国封建社会的鼎盛时期，政治的稳定，经济的发达，生产和纺织技术的进步，让唐朝服装的款式更显雍容华贵。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出人物站立的姿势，然后勾勒出人物具体的动态结构。



2 根据头部结构绘制出人物具体的脸型和五官的轮廓，绘制出头发，使人物更加形象。



3 根据身体的结构绘制出人物的服装，在手肘处的绸带自然下垂。



4 继续绘制头发和衣服，给衣服添加褶皱，给绸带添加褶皱，增强层次感。

整理画面



5 擦除线稿，使画面干净整洁。详细刻画人物的眼睛，点上高光，加深眉毛。



6 给人物头部添加阴影，头发上的阴影要在下垂部分和轮廓边缘绘制，添加阴影后，立体感增强。



7 根据服装的褶皱，给上身添加阴影，注意阴影要跟随褶皱有所变化，这样画面会更加生动。



8 根据裙子褶皱的变化，给裙子添加阴影，然后给绸带被遮挡的部分添加阴影。

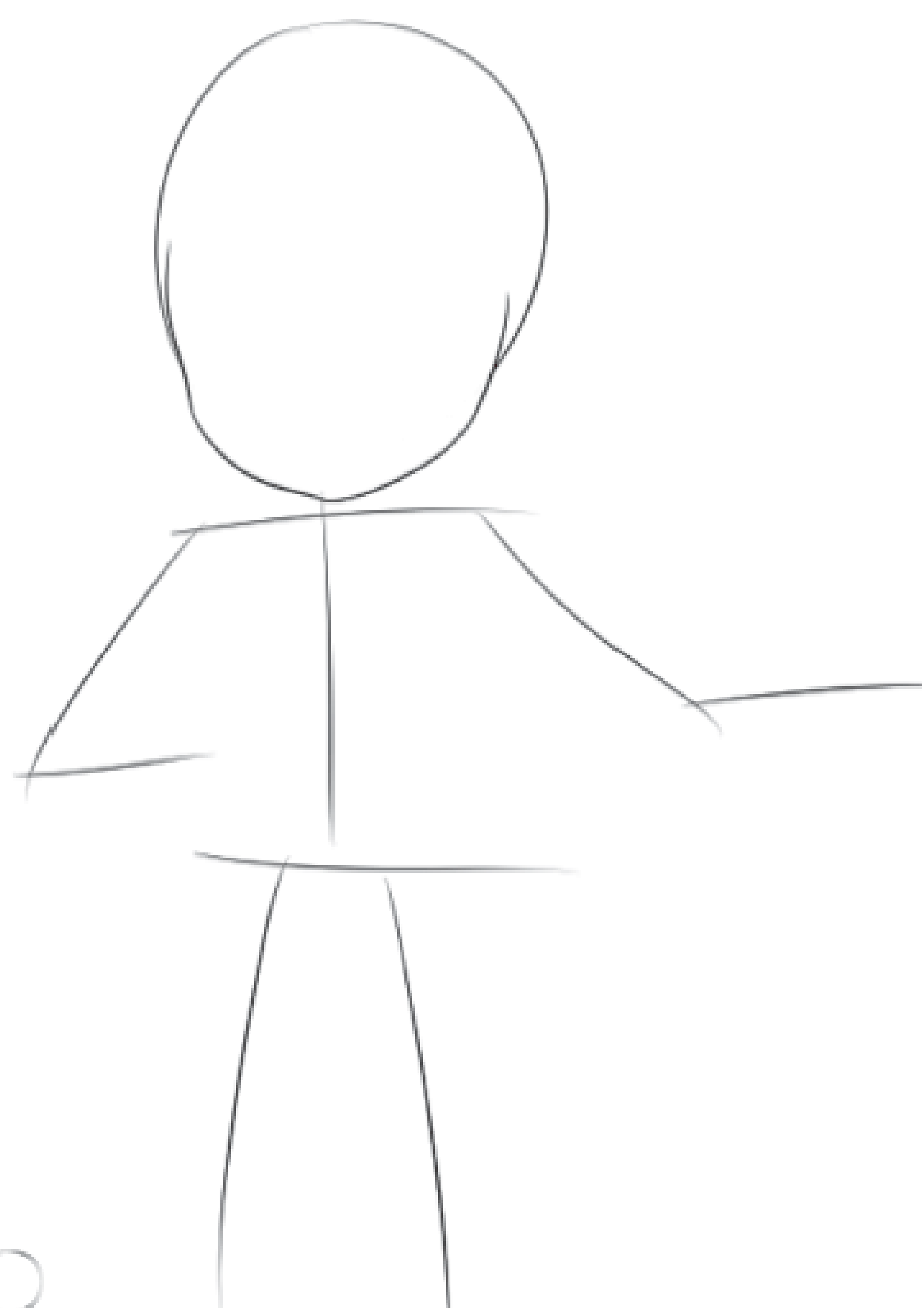
9 整理画面，完成最终效果图。一个身穿襦裙的古风女孩，突显出隋唐时期的气息。

系带在胸部上方是隋唐时期
襦裙的一个重要特征。

8.2.3 实战——明朝时期的服饰

明朝时期，有身份的人多穿青布直身的宽大长衣，头带四方平定巾；一般平民穿短衣、裹头巾；官服又称为补服、补袍或补褂。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致形态。



2 绘制出人物的身体结构。



3 根据人物的身体结构勾勒出人物的大致外形轮廓，这里穿的是官服。



4 添加衣服的褶皱和帽子，绘制出五官轮廓。

整理画面





5 整理画面，用干净的线条绘制出人物的头部，详细刻画人物的眼睛和眉毛。

6 绘制阴影，使人物更加立体，要注意光源的方向。



7 继续绘制人物的身体部分，注意衣服的线条要流畅并有粗细变化，要体现出衣服的质感和流动性。



8 继续给衣服添加阴影，注意身体部分的阴影与头部的阴影要一致、要合理。





9 擦去多余的线条，完成最终效果图。

注意人物眼睛的绘制和眼球高光位置的变化。

8.2.4　实战——清朝时期的服饰

清朝时满族当权，服饰皆以满族的旗装为主。旗装的外轮廓为长方形，衣外加衣，增加坎肩或马褂。其造型完整严谨，形象肃穆庄严，清高不凡。

绘制草图



整理画面





5 在前面草图的基础上绘制出最终线稿，注意头发和旗头的吊穗要有层次感。

6 添加阴影效果，根据每缕头发的形态绘制阴影。注意人物脸部的投影也要绘制出来。



7 绘制出人物的身体部分，给衣服添加褶皱和花纹。



8 根据衣服褶皱的变化，给衣服添加阴影，手上拿的手帕也要添加阴影。



9 整理画面，完成最终效果图。一个身穿旗装站立的古风女孩展现在我们面前。

旗头，是满族女性旗装最为显著的配饰，基本都以花做装饰。

8.2.5 实战——民国时期的服饰

民国时期的服饰呈现出崭新的面貌，服饰变化首先开始于身体的解放，废除了缠足陋习，并在服饰上不断进行改良和完善，款式趋于多样化。

绘制草图





1 首先用简单的动态线表现出人物一手向下，一手搭肩的姿势。



2 根据人物的动态线绘制出人物的身体结构，并用十字线确定五官的位置。







3 根据身体的结构绘制出人物的外形，并给人物添加衣服和头发。



4 继续绘制人物衣服、头发的细节部分，注意要绘制出左手提起裙边产生的褶皱。





整理画面





5 在前面草图的基础上绘制出头发和五官。

6 添加阴影效果，根据每缕头发的形态绘制阴影。注意人物脸部的投影也要绘制出来。



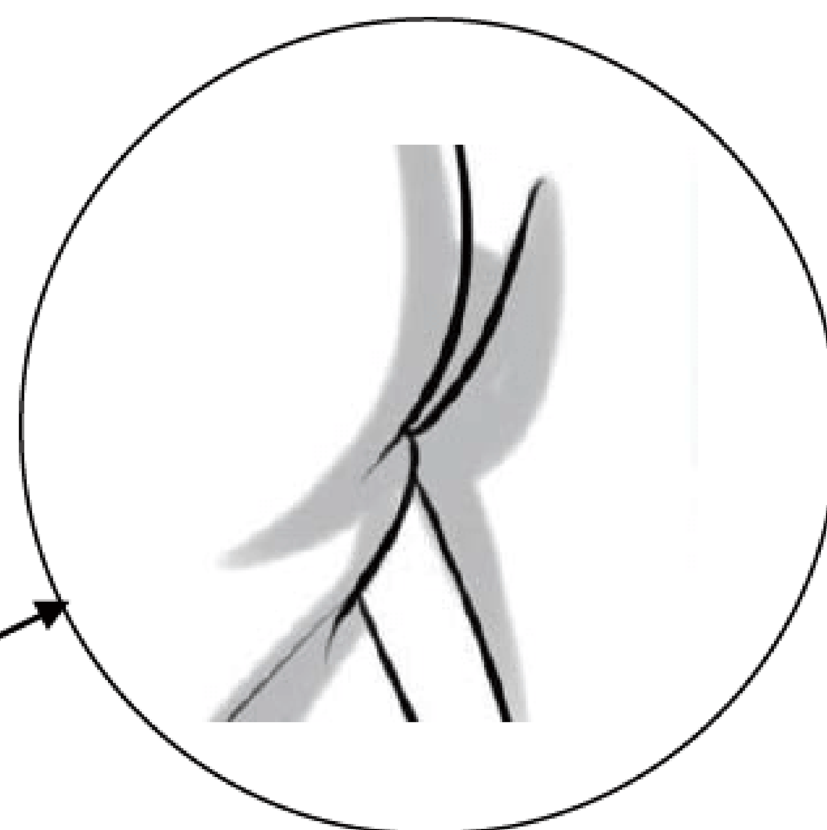


7 绘制出人物的身体部分，给人物添加旗扣，这是民国时期学生服饰所特有的造型。

8 根据衣服褶皱的变化，给衣服添加阴影，鞋子被遮挡的部分也要添加阴影。

9 整理画面，完成最终效果图。一个身穿学生装，一手搭肩一手提起裙边的女子就完成了。





上衣比较贴身，胸部形成比较紧的褶皱线。

民国时期的学生走在了当时新潮流的最前沿，女学生打破了行不露足的旧时代传统，穿起了刚过膝盖的百褶裙。



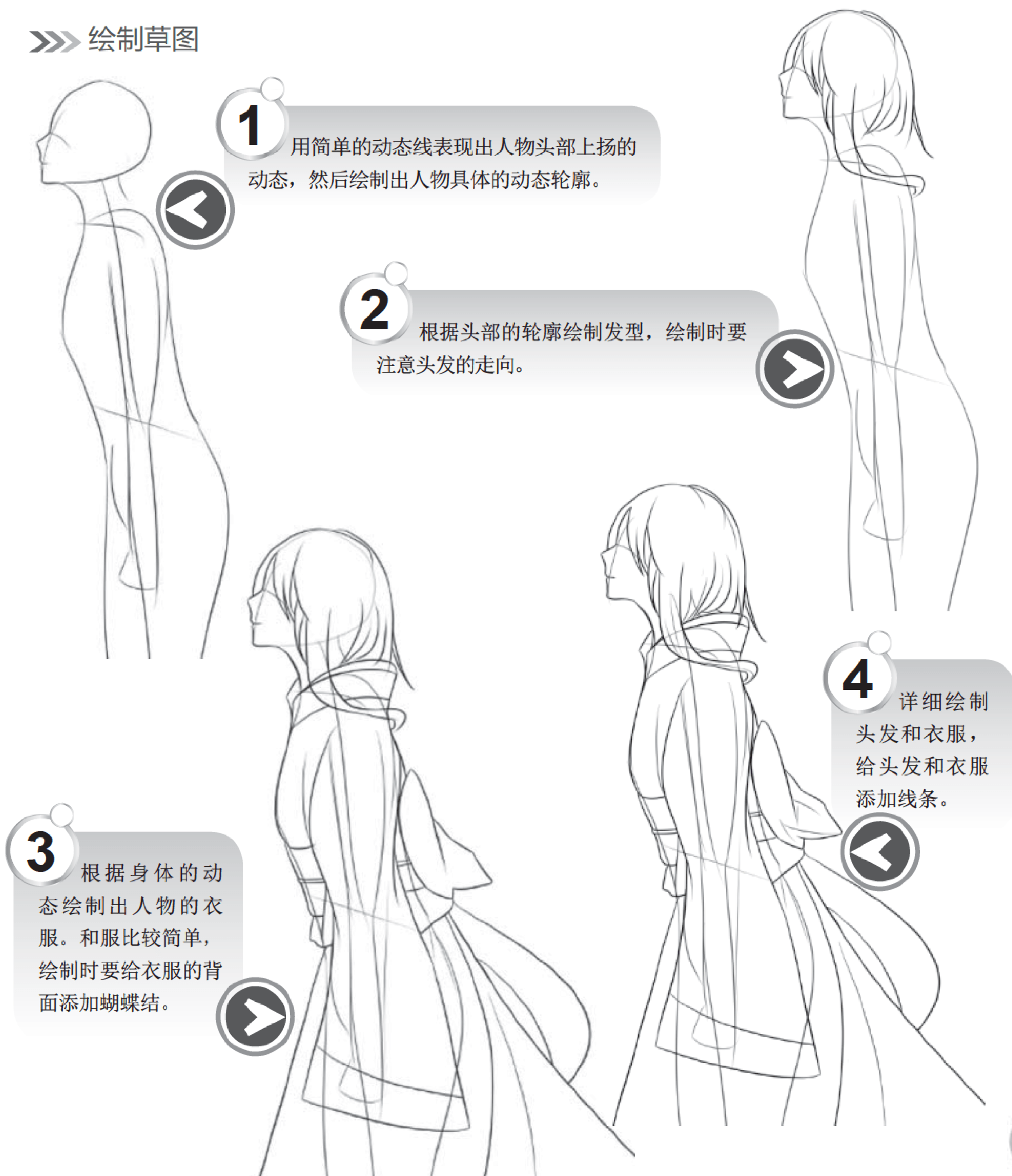
8.3　绘制古风人物的服饰

一个故事是由多种不同的角色和一些必备的场景因素构成的，每种角色都有各自的特点，而他们的服饰也可以体现出角色的身份。下面就来看看几类常见角色服饰的绘制方法。

8.3.1　实战——和服装

和服是日本的一种传统服装，在漫画中常见，下面来看看和服的画法。

绘制草图



整理画面



5 擦除多余的线条，使画面干净整洁，然后给人物添加眉毛和眼睛，使人物更加生动。



6 给头发添加阴影，头发的遮挡处都要添加阴影，保持整个头部阴影一致，增加头发的质感。



7 刻画人物的衣服，给人物的上半身添加阴影，注意阴影要根据衣服的褶皱来绘制。



8 给人物下半身的裙子添加阴影，注意裙子被衣袖挡住的阴影也要添加，使其增强层次感和空间感。



9 整理画面，完成最终效果图。一个身穿和服，眯着眼、仰着头的女子，显得格外动人。

在绘制头发的阴影时，注意额头上被遮挡部分的阴影也要画出来，使画面具有空间感。

8.3.2 实战——道袍装

宽松的衣服和帽子，是道袍装的特征。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物走路的动态，表现出一个正在走路的形象。



2 利用十字基准线确定头部五官的位置，然后绘制出人物的身体结构。



3 在线稿的基础上绘制出人物的头发和帽子。



4 给人物添加衣服，并给衣服添加褶皱，注意线条要流畅。

整理画面



5 擦掉不需要的线条，让画面保持整洁，整理一下细节，刻画出五官。



6 给人物的头发和帽子添加阴影，使其增强立体感。



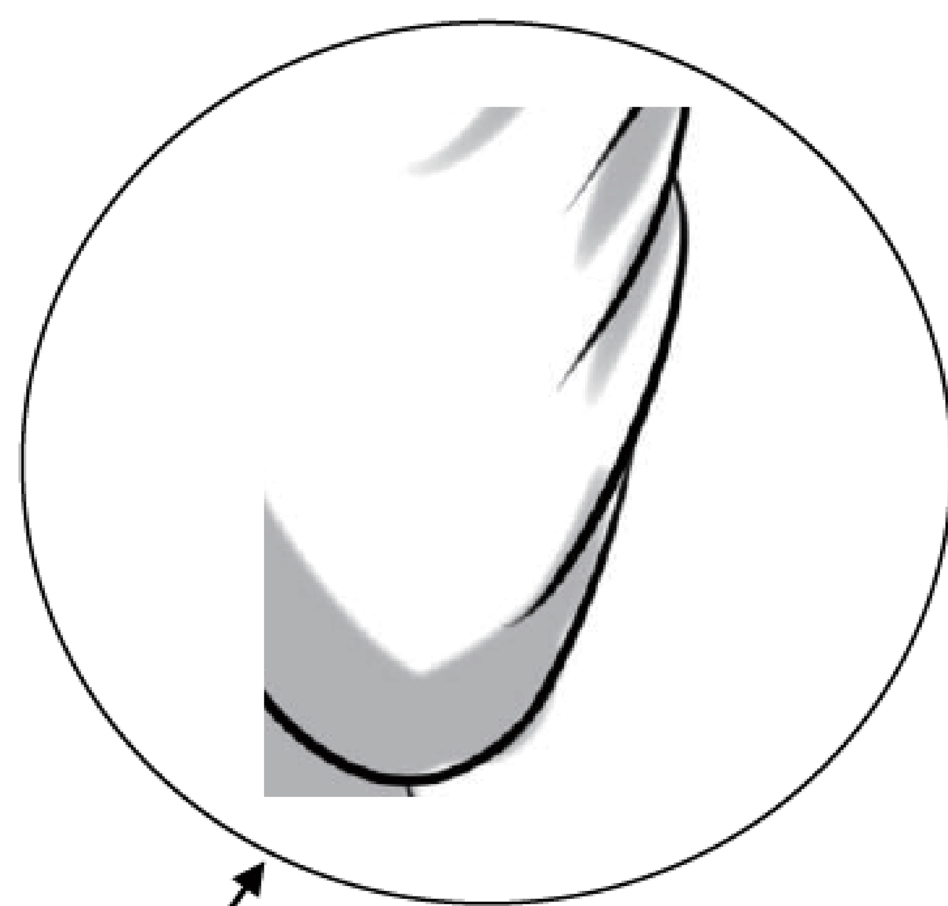
7 给人物的上半身添加阴影，注意衣袖间褶皱的阴影要根据衣服的褶皱来绘制。



8 给人物下半身的衣服和腰间的吊坠绘制阴影，增强衣服的质感，完成对人物阴影的绘制。

9 整理画面，完成最终效果图。





因为人物的手是背在后面的，所以此处衣服的褶皱为卷曲形。

8.3.3　实战——侠女装

侠女装比较适合御姐类型的角色，主要通过人物的动作、长剑以及人物表情来增强气势。下面介绍侠女服饰的绘制方法。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致动作，注意绘制侠女之前要想好人物的动作表情，以确定绘制时的大致方向。





2 绘制出人物的身体结构，以确定人物的大致动作和位置。这里绘制大约为7头身的身材比例。





3 大致地勾勒出人物的外形样式，这里绘制的是一个侠女迎风站立的形象，头发在身后飘扬。



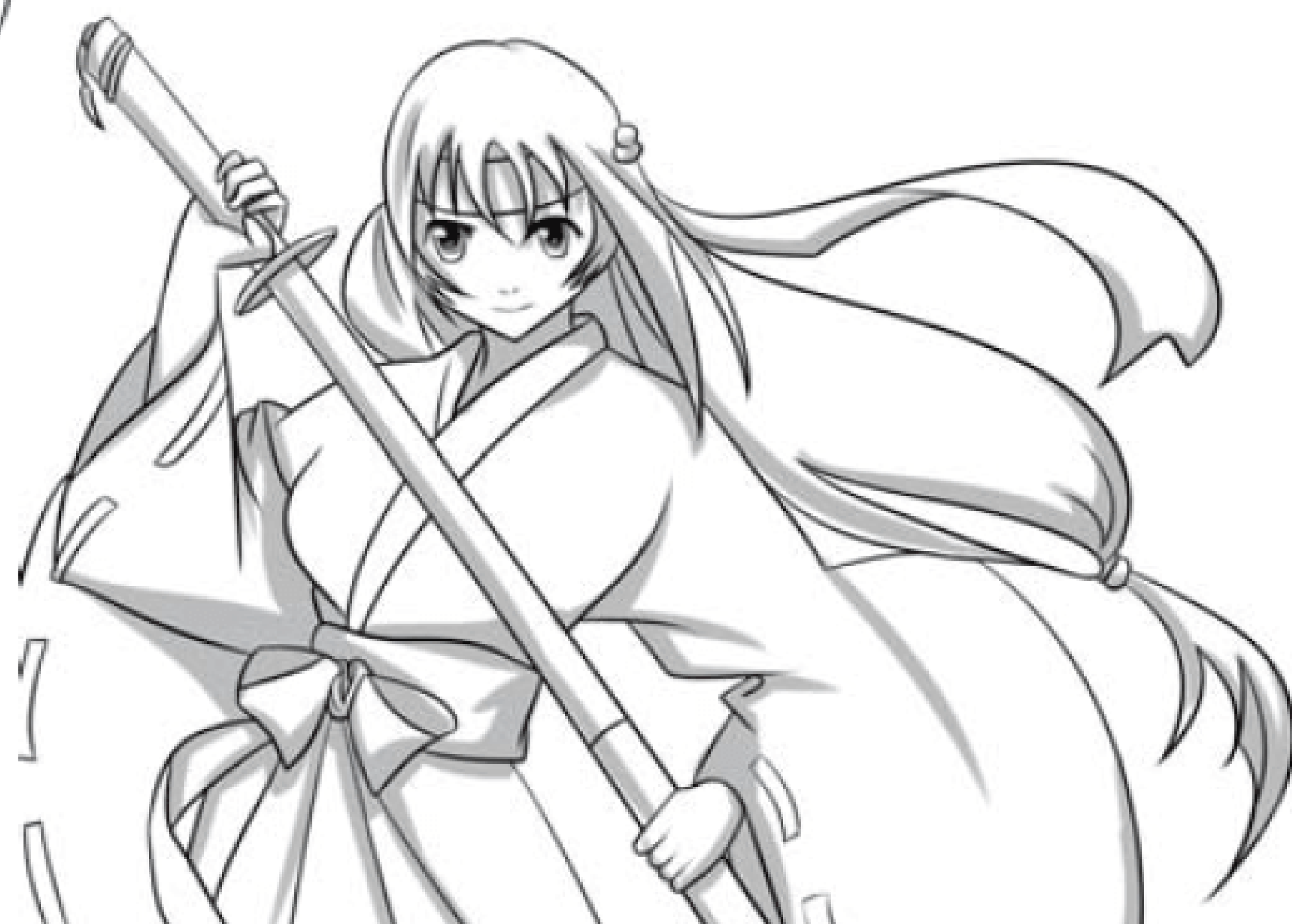
4 进一步刻画草图，细化出头发的层次和衣服的褶皱，使人物看起来更加真实和有立体感。



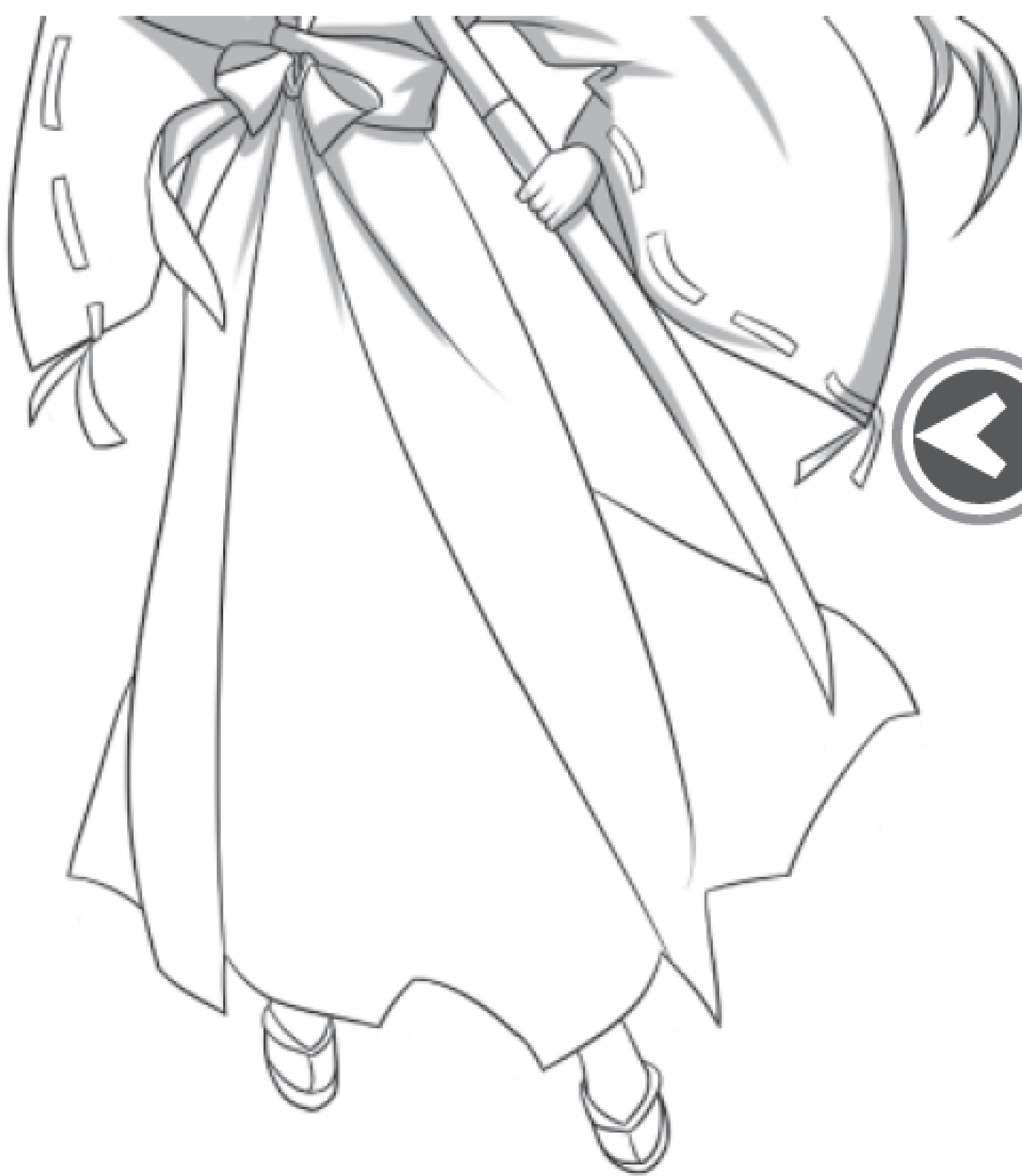
整理画面



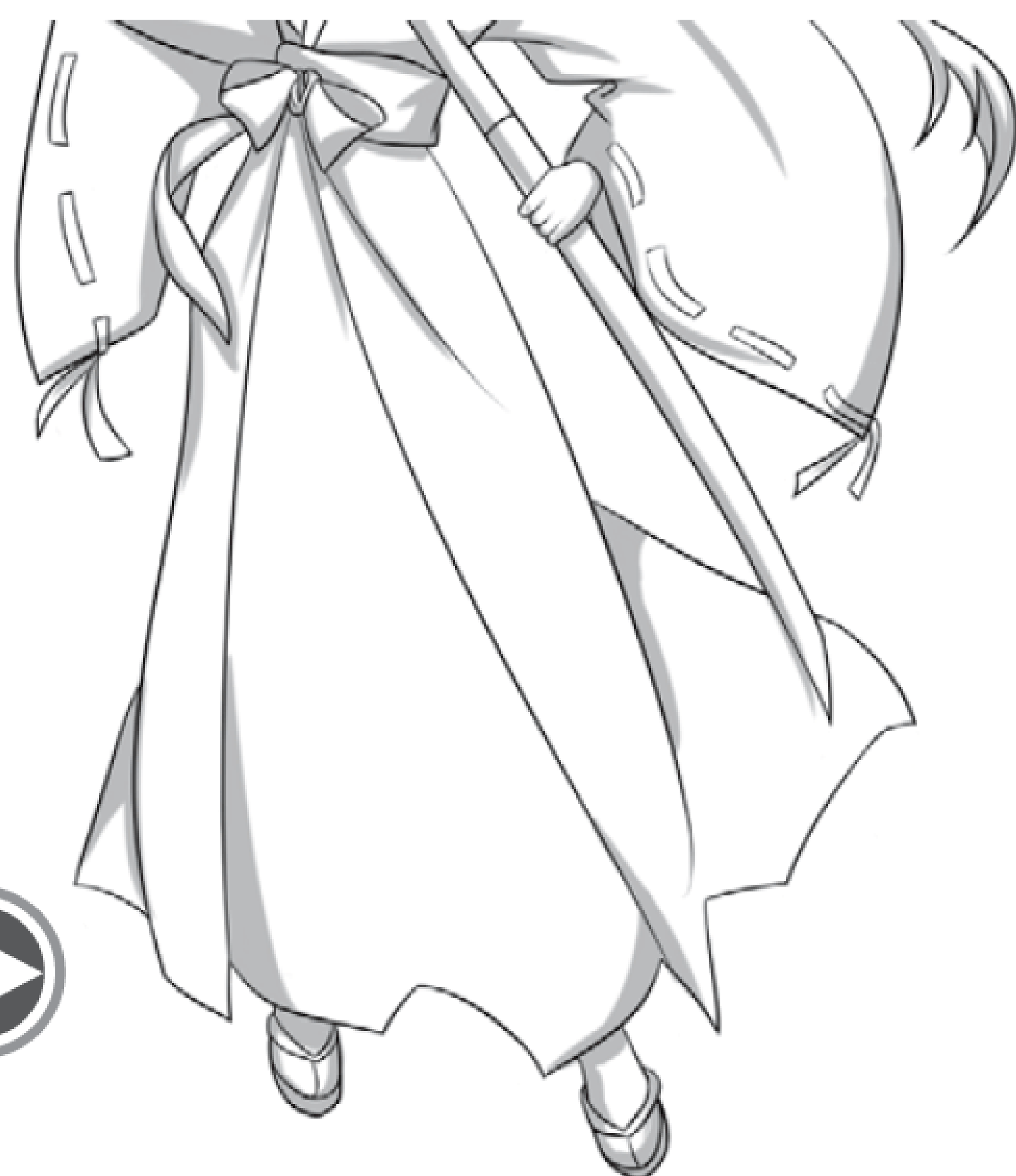
5 深入刻画人物的头部和上半身，给人物添加五官。在绘制飘扬的头发和丝带时，要注意线条的流畅性和粗细的变化。



6 给人物手上添加长剑，表现侠女的气势，然后给人物的头部和上半身绘制阴影。注意衣袖阴影效果的绘制，因为衣袖处产生的阴影起伏不定，使背光的的部分显得比较零散。



7 绘制出人物下半身的衣服和鞋子。在刻画剑刃时，剑刃要直而锋利。



8 给人物添加阴影效果，使人物看起来更加有立体感和画面感，也可以增强人物的空间感和层次感。



9 擦去多余的线条，完成最终效果图。一位身穿侠女服、手拿长剑的女子展现在我们面前，人物冷酷的表情和长剑道具增强了侠女的身份效果。

女子额头上扎着的头巾，是侠女服饰中比较常见的道具，绘制时要注意用阴影表现头发与头巾的空间关系。





8.3.4 实战——小魔女装

魔女一般附带强势气息，她们的服饰要充满气势。下面介绍奇幻类小魔女装的绘制技法。

绘制草图

1 用动态线表现出人物双手分开的动态、臀部稍翘的站姿，然后根据动态线绘制出人物具体的动态结构。

2 绘制出人物的五官、头发和头上的面具。因为面具是遮挡额头的，所以要注意面具和额头以及头发的穿插关系。

3 根据身体的动态结构绘制出人物的肩部和衣服。古装的袖口都较宽大，绘制时要成八字形。

4 绘制出双手拿着的武器，人物的双手被衣袖遮盖，注意要在人物双手的结构处添加武器。



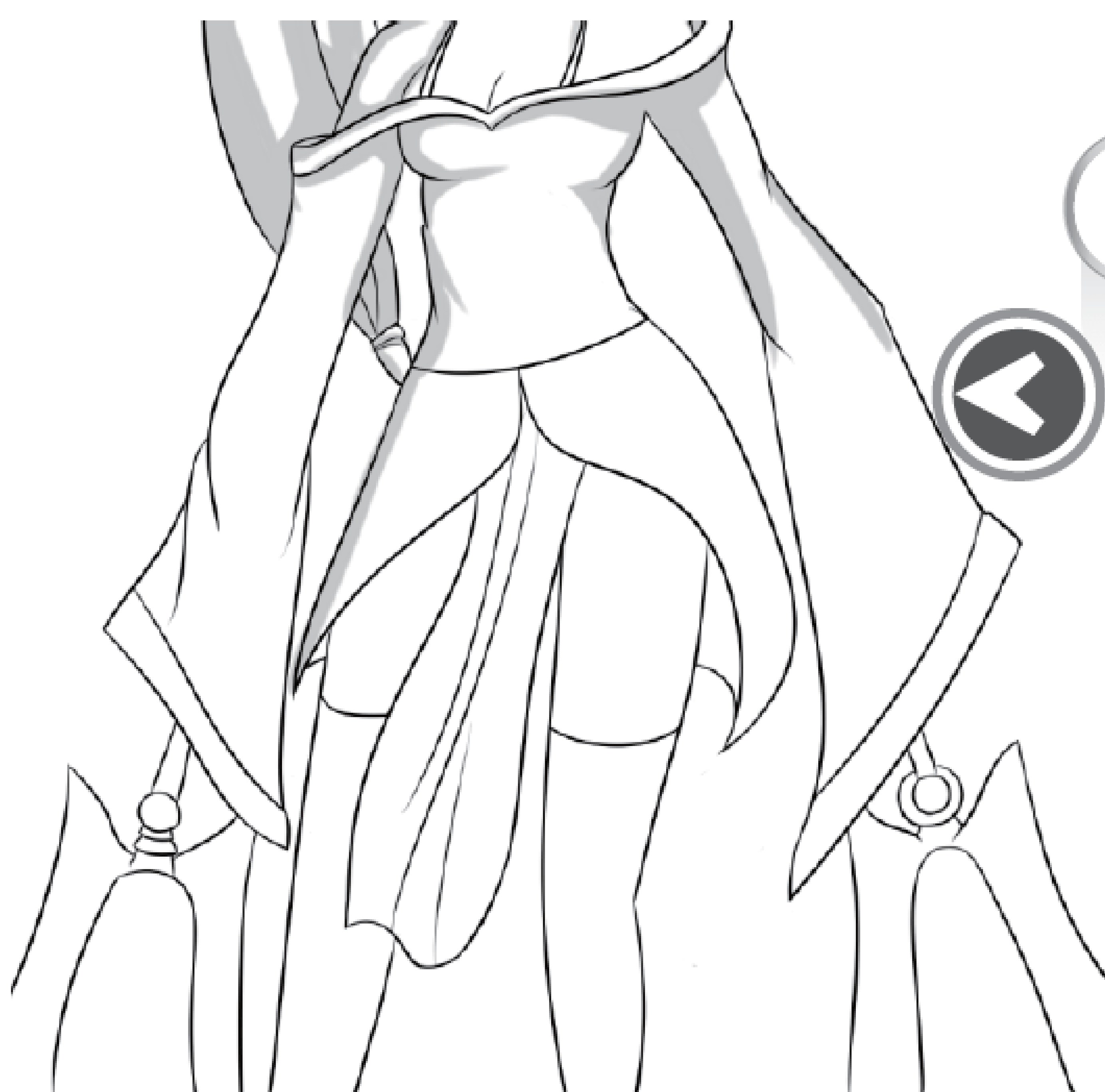
整理画面





5 整理线稿，给人物绘制五官，添加幽深的瞳孔。注意瞳孔不要全黑，要上深下浅，这样眼睛会更加生动。

6 根据光源给人物的头部和上半身添加阴影，阴影要根据每缕头发的变化而变化，这样画面会更生动。

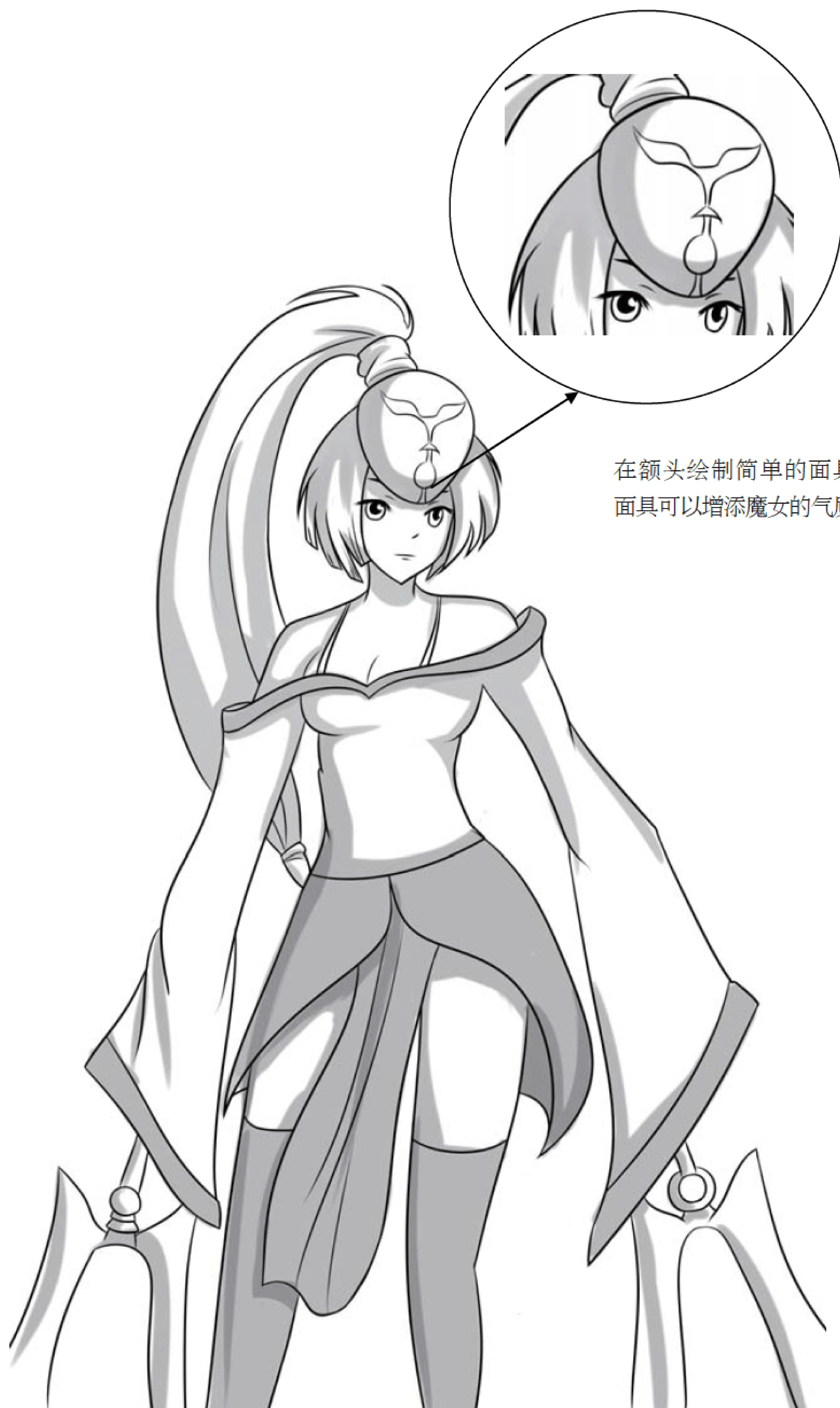


7 绘制出人物的下半身，给人物的衣服添加褶皱，增强画面层次感。



8 给人物的衣服边缘、裙子和袜子绘制一层灰色，根据衣服的褶皱在背光面添加阴影。注意阴影要根据褶皱有粗细变化，这样画面才会更加生动。

9 整理画面，完成最终效果图。挥动的长发和短裙，头戴面具、手拿武器的冷酷姿态，让魔女的味道更加强烈。





8.3.5　实战——仙女装

仙女装的裙子一般都很长、很飘逸，带有长长的丝带，人物穿戴后可以处处表现出仙女的超凡脱俗。

绘制草图




1 用动态线表现出人物的坐姿，双手分开，双腿交叉。




2 绘制出人物的身体结构，以确定人物的大致动作和位置。



3 根据身体的动态结构，绘制出人物的发型和五官轮廓。



4 根据人物的身体结构绘制出人物的身体和衣服。

整理画面



5 擦除线稿的辅助线，给人物头发添加线条，加深眉毛、上眼睑、瞳孔，点上高光，刻画出眼睛；给人物双手的手肘处添加飘逸的丝带，使仙女装更加形象。



6 根据每缕头发的走向，给头发添加阴影；根据丝带的褶皱走向添加阴影。



7 刻画身体，给仙女装添加褶皱，突出仙女装的柔软性。画出衣袖下方的丝带，可以使丝带显得更长。



8 给衣服绘制一层灰色，根据衣服的褶皱添加阴影，使仙女装突显出来，增强画面的立体感。



9 整理画面，完成最终效果图。长而飘逸的丝带，显得人物美丽动人。

在头发上绘制简单的头饰，会给仙女增添一抹圣洁的气质。





第9章

角色性格的绘制技法

随着时代的发展，古风人物角色受到了不同年龄阶段人的喜爱。可爱、唯美的古风画面，新颖又有韵味，不同的角色和性格具有不同的表情、动作和神态，各有精彩。本章主要介绍古风人物角色的绘制，如拿扇的美少女、舞剑的男子等，性格设计包括可爱小巧型、美丽御姐型以及魔力阴险等，希望读者可以熟练掌握本章内容。



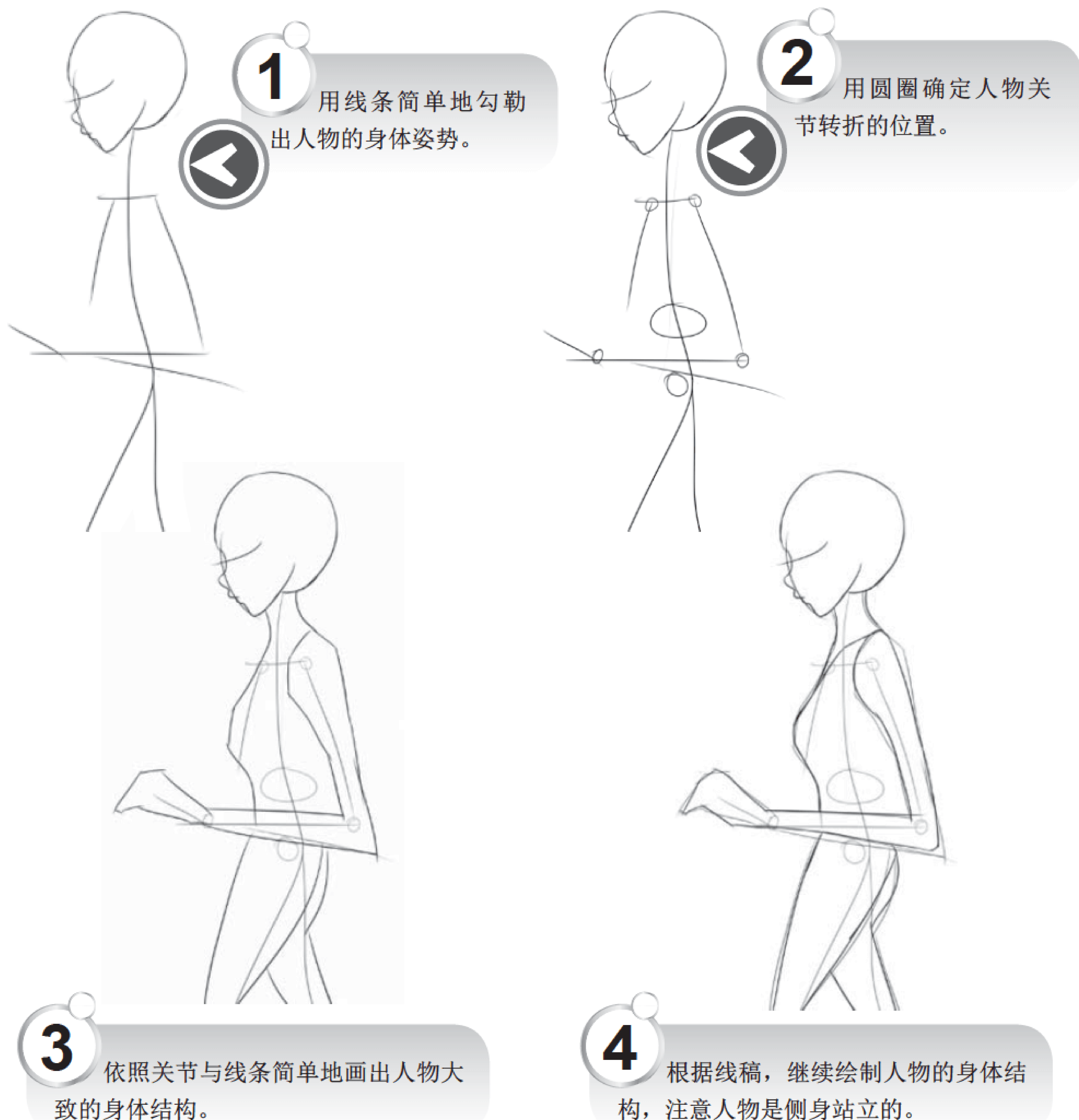
9.1　三种古风人物角色设计

一个完整的漫画故事是由多种不同的角色构成的，本节将以三个比较常见的古风角色为例来进行讲解。

9.1.1　实战——拿扇的美少女

拿扇的美少女有很强的表现性，所以要重点刻画人物的动作和表情，在刻画时要注意其中的透视关系。

绘制草图









5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服的外形轮廓线。

6 绘制出人物五官的轮廓，刻画出人物的头发，给人物的头发添加线条，完善发型。





7 详细刻画眼睛，添加折扇，使画面更具有层次感。

8 详细刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化和更加精美。

整理画面



9 从头部开始，加深眼睑和瞳孔，给发尾添加线条，加强头发的层次感。



10 刻画身体。人物的衣服比较简单，绘制时不用添加太多褶皱，可以给衣服添加几笔图案线，丰富画面层次。



11 绘制出人物的头发和衣袖的阴影，衣袖的阴影要根据衣服褶皱的动向来绘制。注意光源下阴影的表现位置。



12 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁、干净。



13 一个优雅的、手拿扇子的美少女最终效果图完成，少女的头发随风飘动，显得画面格外生动。

画面中的人物侧身站立，表现侧面的眼睛，因此，黑色的瞳孔不应画得太多，只需画一点就可以了。

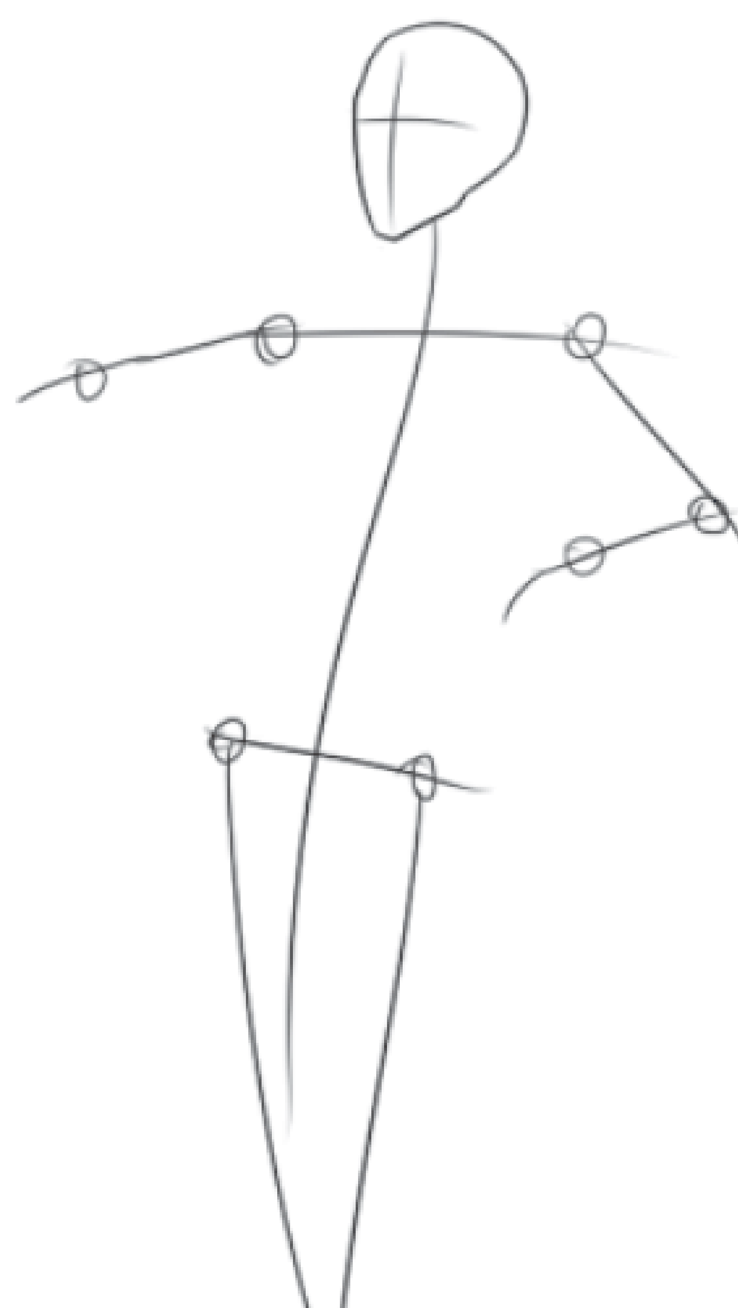
9.1.2 实战——舞剑的男子

画面中的男子手拿宝剑、表情冰冷，给人一种正气凛然的感觉，所以要注重人物动作和表情的刻画。

绘制草图



1 用简单的线条大胆地勾勒出人物的动态轮廓，注意手的姿势动态。



2 用十字线确定人物的五官，用圆圈标出关节转折的地方。



3 快速勾勒出人物的身体结构，要注意透视关系。



4 继续绘制人物的身体结构，用流畅的线条完善人体的绘制。





5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线。



6 详细刻画出人物的头发及头饰，给人物的头发添加线条，完善发型。

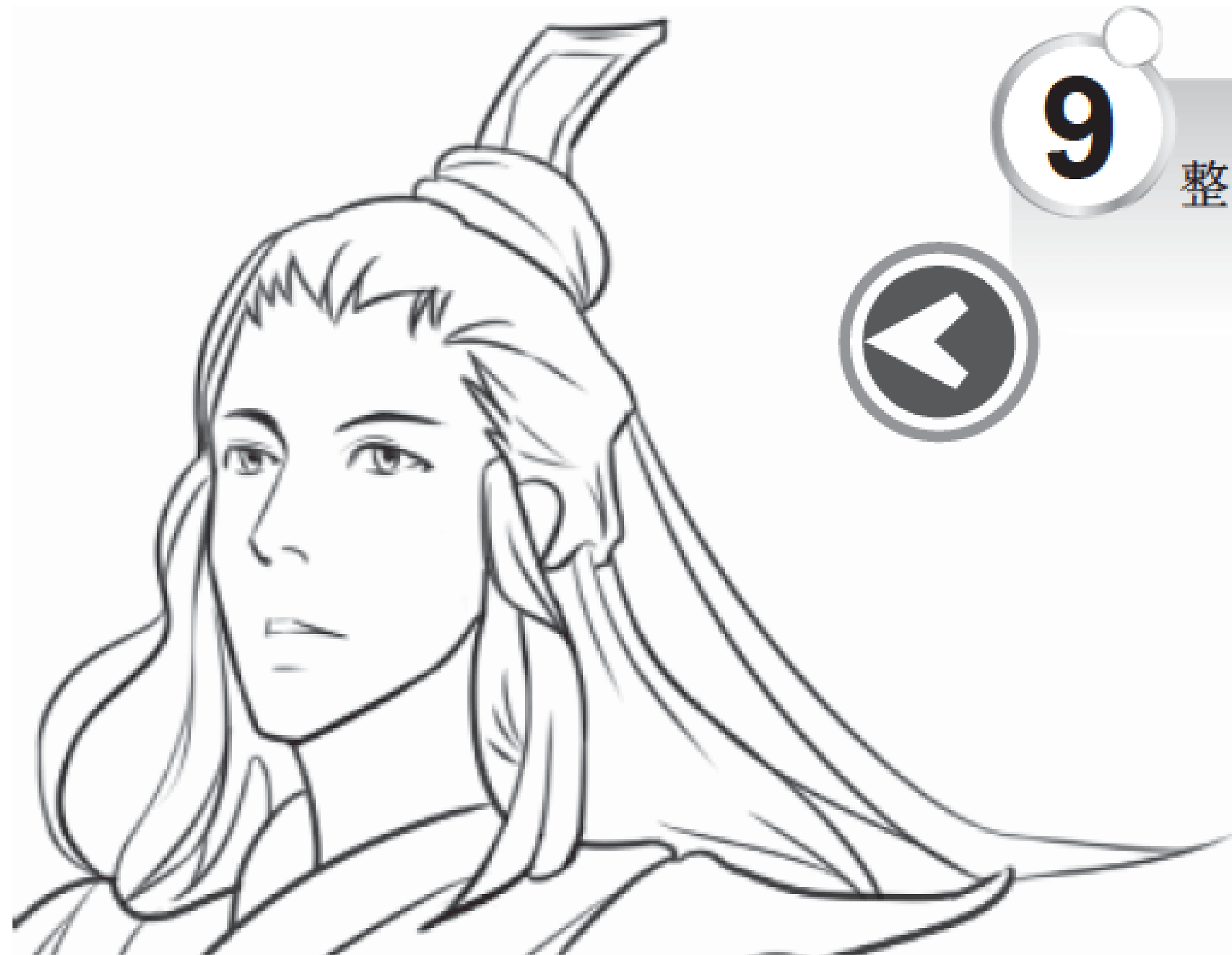


7 刻画五官，使人物具有神态感，完善头部。



8 详细刻画人物的衣服以及手上的宝剑，给衣服添加褶皱，使人物更加立体化。

整理画面



9 整理头部草图的线条，擦去辅助线。

10 确定光源，给头部添加阴影，增强头部的立体感和头发的质感。





11 擦去人物身体上多余的线条，注意身体的透视关系。



12 根据人物动态，绘制出人体、服饰以及道具上的阴影，使人物更加生动。



13

最终效果图完成。男子手拿宝剑，挺直站立，眼睛身视前方，显得威力十足。



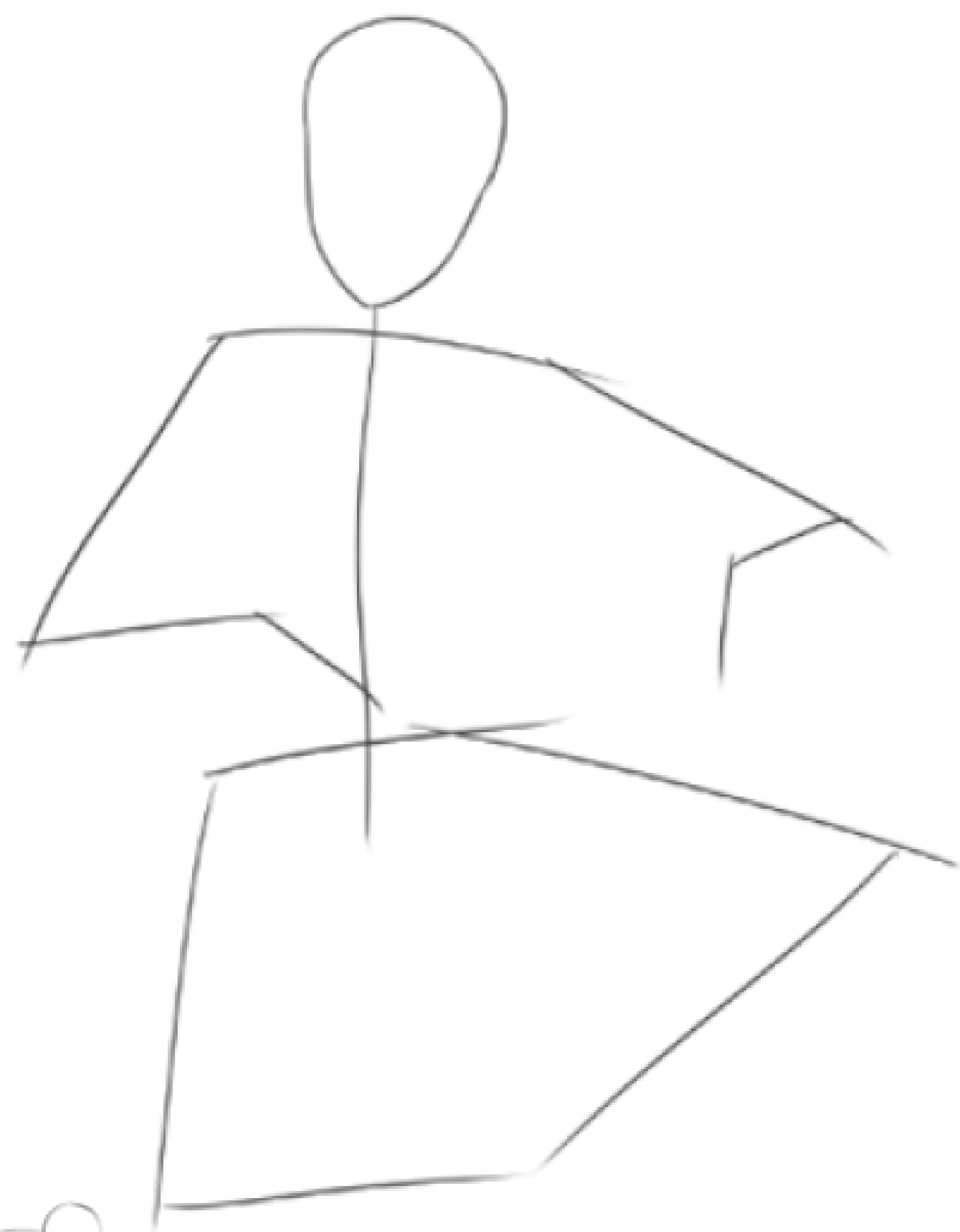
眼睛直视前方，眉毛和眼睛之间的距离比较短，显得很有杀伤力。



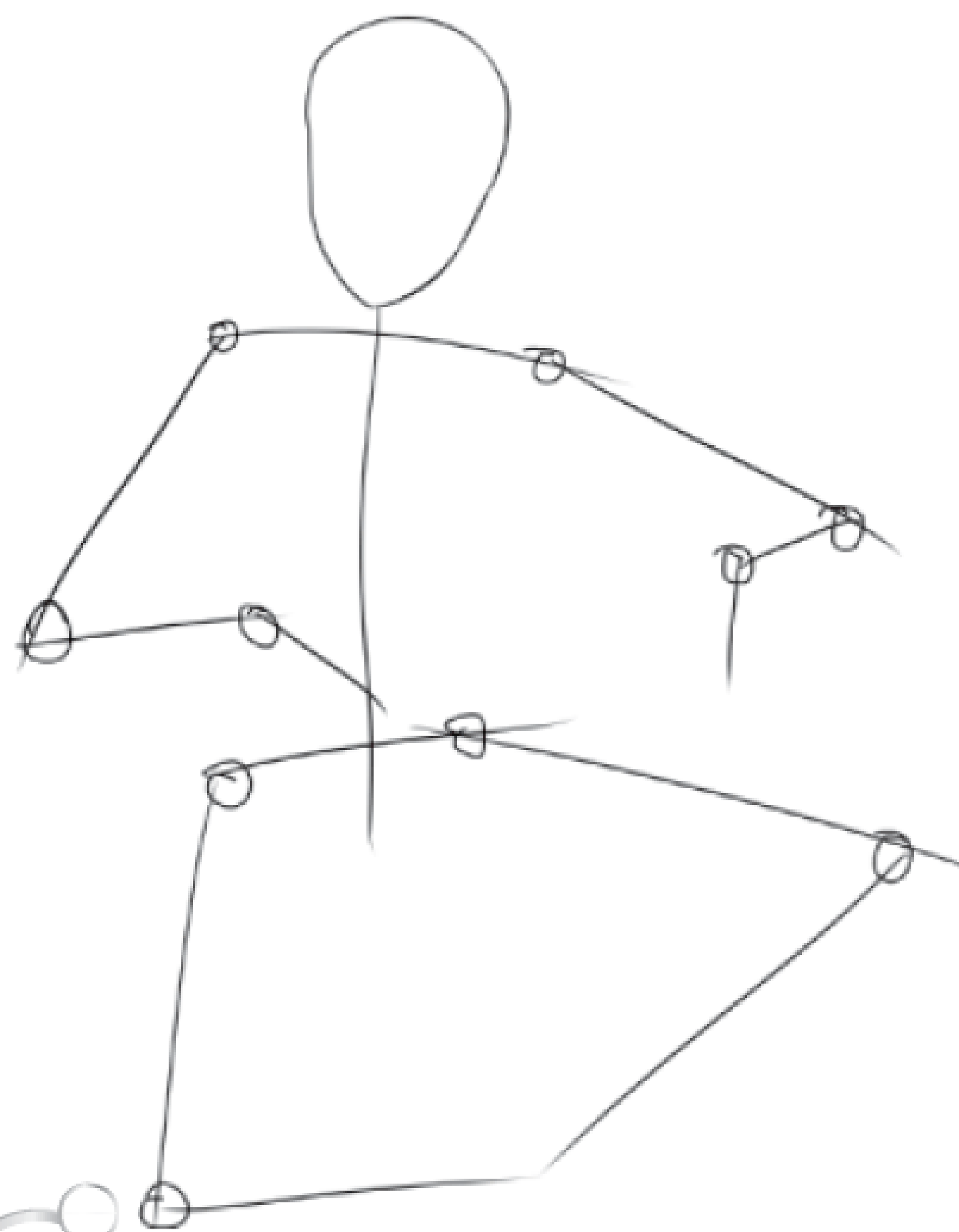
9.1.3 实战——弹琴的女子

弹琴的古风女子有着美丽的容颜、陶醉的表情，双臂微抬，充满韵味，所以要注重人物动作和表情的刻画，在刻画时要注意其中的透视关系。

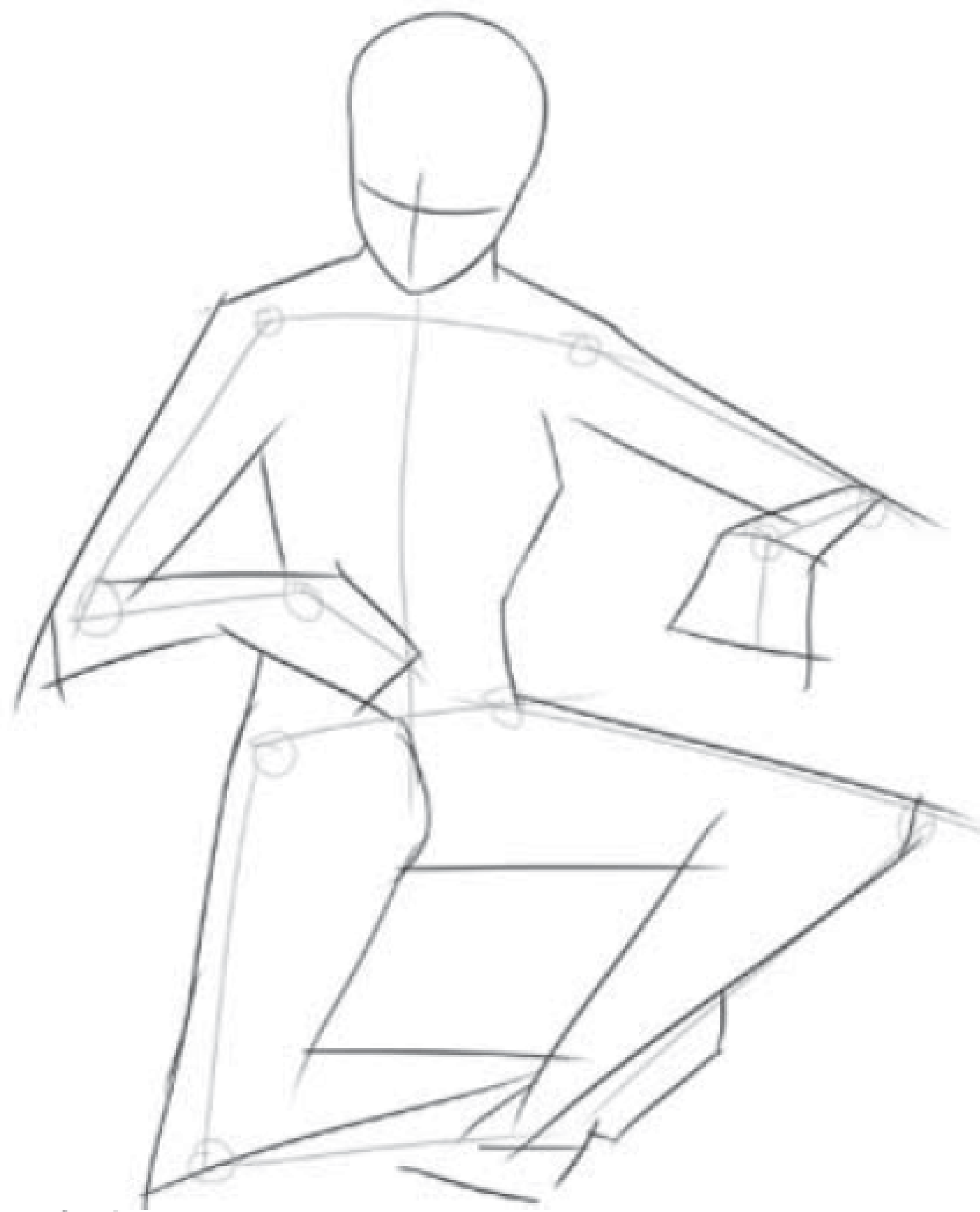
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物盘腿而坐、手臂微微抬起的姿态。



2 用圆圈确定关节的位置，为下一步作画奠定基础。



3 用直线快速绘制出人物的身体结构，注意透视关系。



4 继续绘制人物的身体结构，使人物的身体结构更加突出。





5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线，注意盘腿坐姿的表现。

6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条，完善发型，注意要沿着头发的走向刻画。





7 详细刻画眼睛和眉毛，添加衣服上的褶皱，注意人物的脸是俯视的，要掌握俯视五官的画法。

8 人物衣服的褶皱要在人体结构处添加，注意衣袖处的褶皱是随着手势而产生的。

整理画面



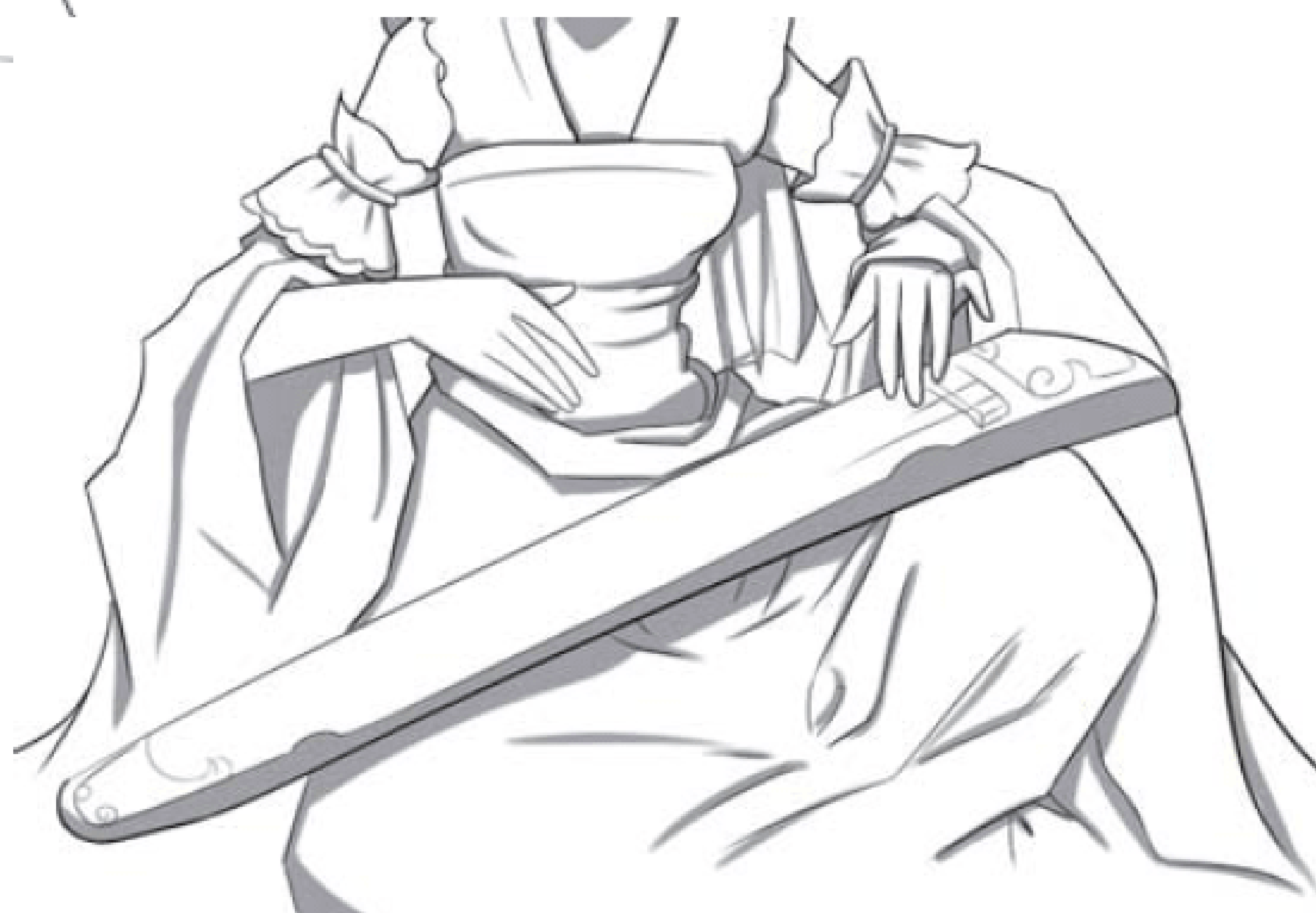
9 擦掉草图的辅助线。用流畅的线条绘制出人物的头发和五官，给人物添加发簪。注意发簪的穿插效果。

10 确定光源，根据每缕头发的形态来绘制阴影，同时添加头饰的阴影，增强头发的质感和美感。



11 描绘出人物的身体和腿上的古琴，给衣服添加线条。注意搭在腿上的古琴的刻画以及弹奏古琴的双手的柔美性。

12 添加人物服饰的褶皱和古琴的阴影，注意要随着双腿位置的变化来添加。





13 一位气质非凡、弹奏古琴的古风女子最终效果完成。女子身姿曼妙、盘腿而坐，沉浸在古琴的弹奏中，显得非常迷人。

在刻画双手时，要注意刻画出手的美感和修长，以及表现出弹奏的手势。

因为女子正在低头弹奏，因此绘制眼睛和眉毛时，要采用俯视时眼睛和眉毛的画法。

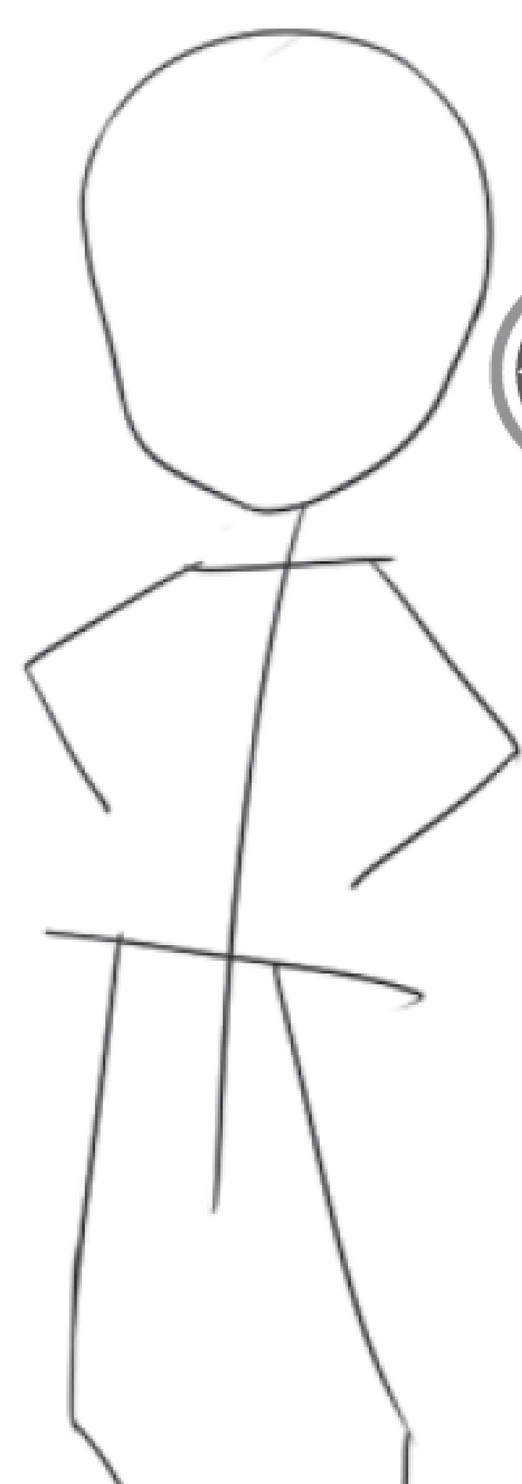
9.2 五种古风角色性格设计

在古风漫画中，不同的角色有着不同的性格，因为性格的不同，她们给人留下的印象也会不一样。了解绘制性格的技巧，能让读者更好地掌握各种古风漫画人物的绘制方法。

9.2.1 实战——可爱小巧型

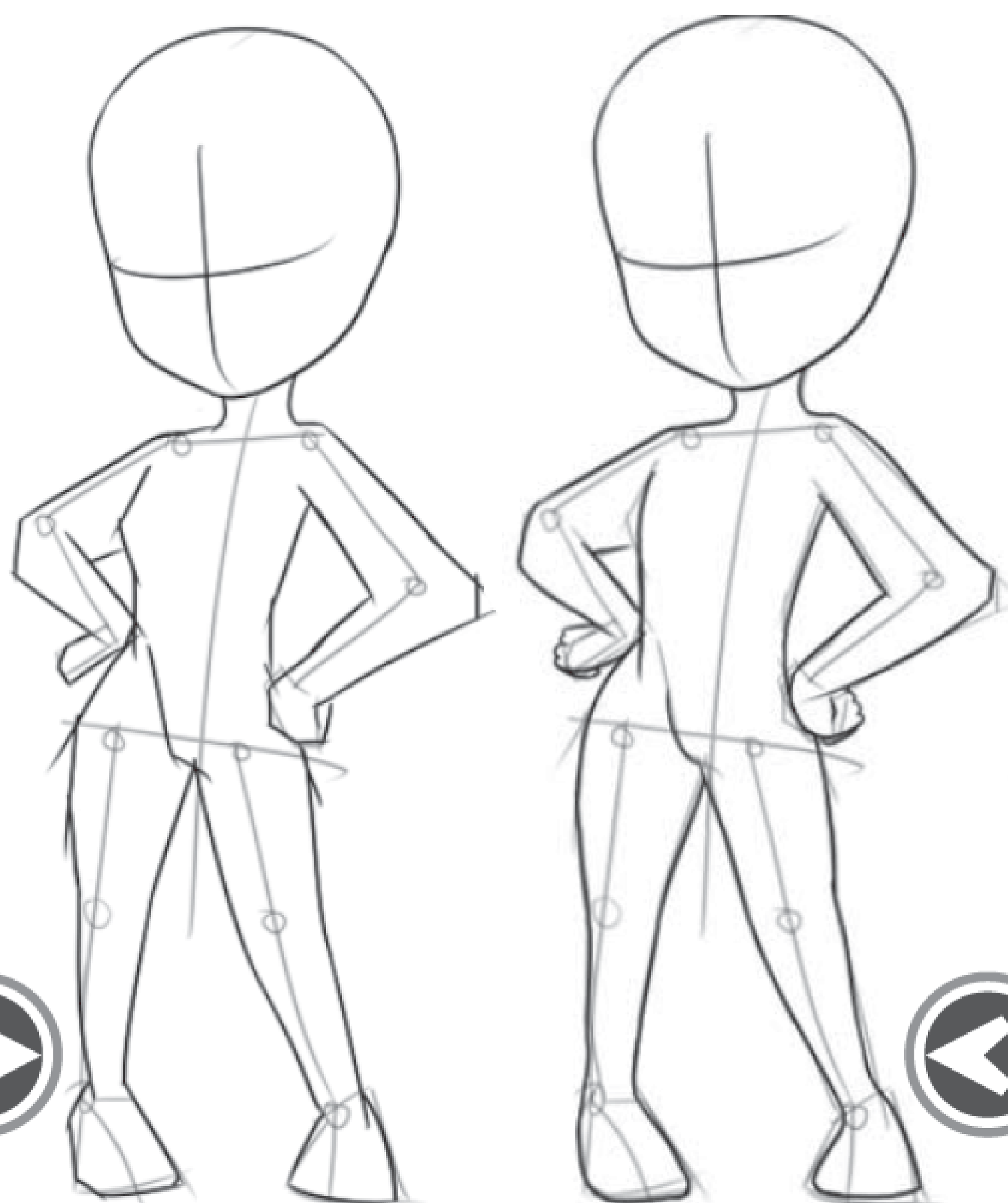
可爱型的古风人物在不经意间就会让人产生疼爱的感觉，绘画时要注意头发和衣服的画法。

绘制草图



1 用大致的线条勾勒出人物两手叉腰的动态线，确定人物的身材比例和姿势。

2 用小圆圈标出人物的关节部位，用十字线标出五官的位置。



3 根据前一步的线稿大概绘制出人物的身体结构，注意人物肩膀的透视关系。

4 根据线条，继续刻画人物的身体结构，让画面更加饱满。



5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线。



6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条，完善发型。



7 详细刻画眼睛，加深眉毛，添加发饰，使人物更加可爱。



8 详细刻画人物的衣服以及鞋子上的褶皱，使人物更有立体感，并增强衣服的表现性。

整理画面



9 在草图的基础上用流畅的线条绘制人物的衣服和裤子，注意线条的穿插关系，绘制脚时线条要流畅。



10 擦出线稿，使画面更清晰。仔细绘制眼睛，为头发添加层次和发饰，丰富画面，注意线条的流畅性。



11 为衣服添加褶皱，完善衣服的完整性，使人物更有层次感。



12 绘制人物的身体和衣服的阴影，使衣服更有立体感而不会显得呆板。

13 整理画面，完成最终效果图。女孩眯着一只眼睛，面带微笑、两手叉腰，显得特别可爱调皮，加强了画面整体的感染力。眼睛是人物的亮点，要注意眼神的刻画；在绘制脸部与头发之间的阴影时，要增强脸部和头部的空间感，头发不能贴在额头上，可以添加阴影使额头上的头发更加自然。



绘制裤子的阴影，使裤子更有质感、更加真实。



9.2.2 实战——美丽御姐型

御姐是指外表、身材、个性和气质都很成熟的年轻女性，并给人以大姐姐的印象。

绘制草图

1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，用十字线表示人物面部五官的大致位置。

2 用小圆圈标出人物的关节，用直线大致勾勒出手的位置。

3 绘制出人物大致的身体结构，注意人物肩膀的透视关系。

4 继续绘制人物的身体结构，以方便后续人物衣着的添加。



5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线，添加手中的花枝。



6 详细刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条和发饰，完善发型。



7 详细刻画眼睛，加深眉毛，增强人物的神态。



8 详细刻画人物衣服的褶皱以及手上的花枝，使人物更加立体化、更加精美。

整理画面



9 在草图的基础上用流畅的线条绘制人物的身体和衣服，注意手拿花枝的姿势要到位。



10 完善草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持干净、整洁。



11 确定光源，给头发及衣服添加一层阴影，通过明暗的对比，使每一缕头发都有立体感。

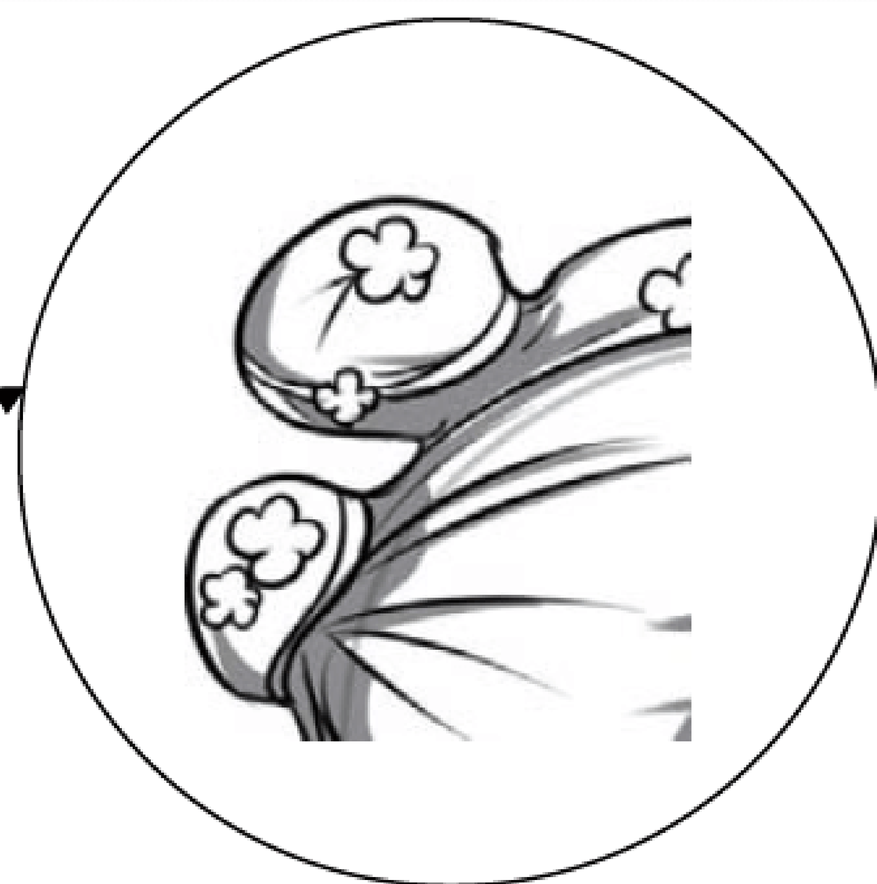


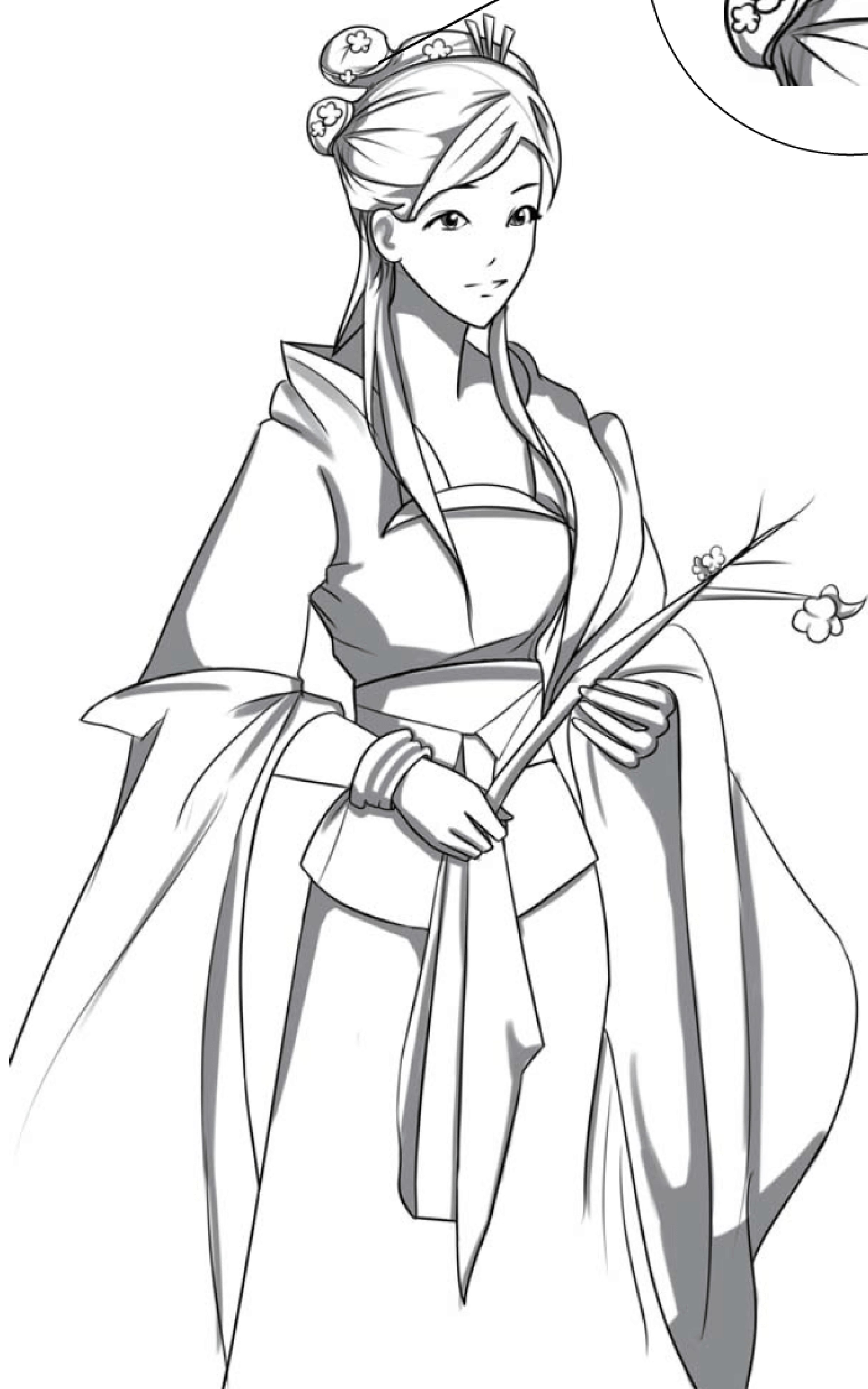
12 继续给人物的身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射所形成的身体暗面，然后刻画阴影即可。



13 整理画面，完成最终效果图。女子拿着花枝，神态安静、身姿曼妙，使御姐的形象脱颖而出。阴影的绘制，加强了画面整体的感染力。

头饰的绘制，让人看起来更有气质，可以丰富画面的整体效果。

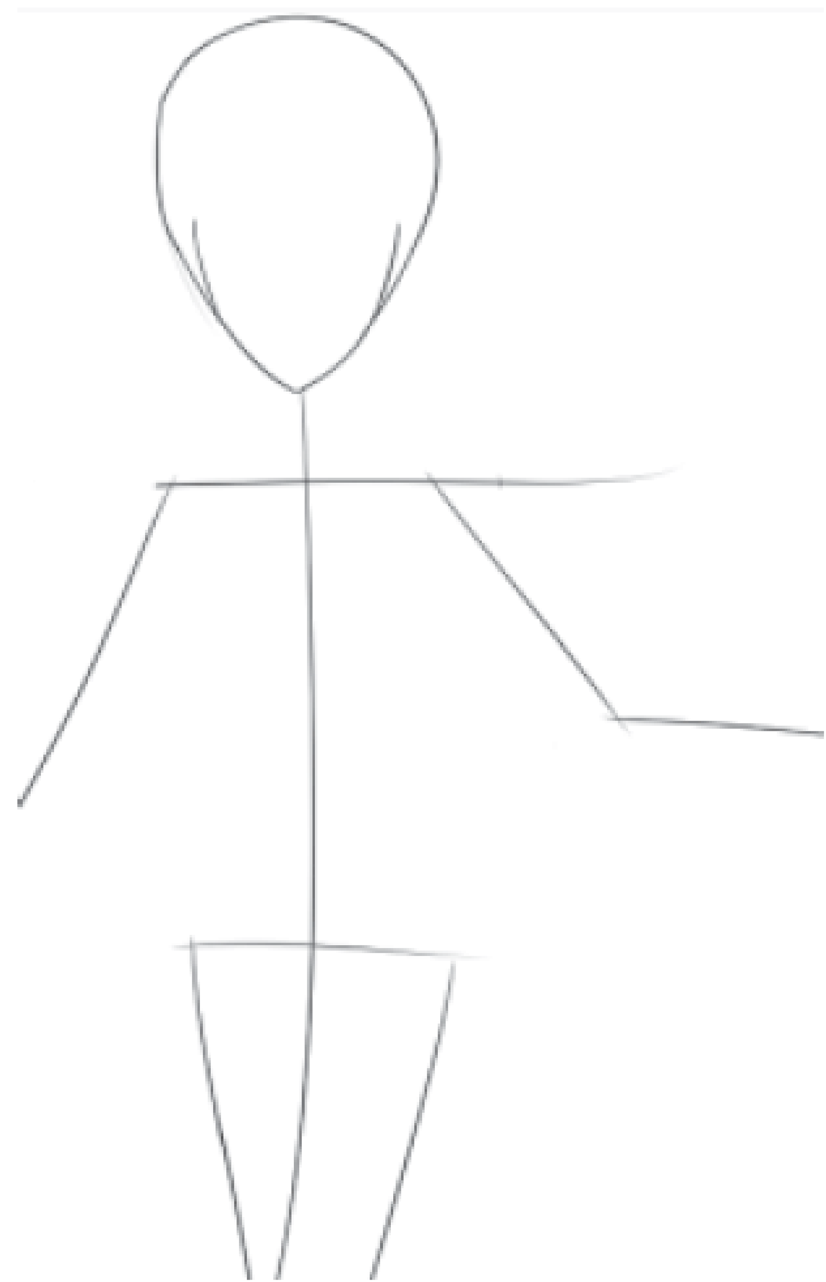




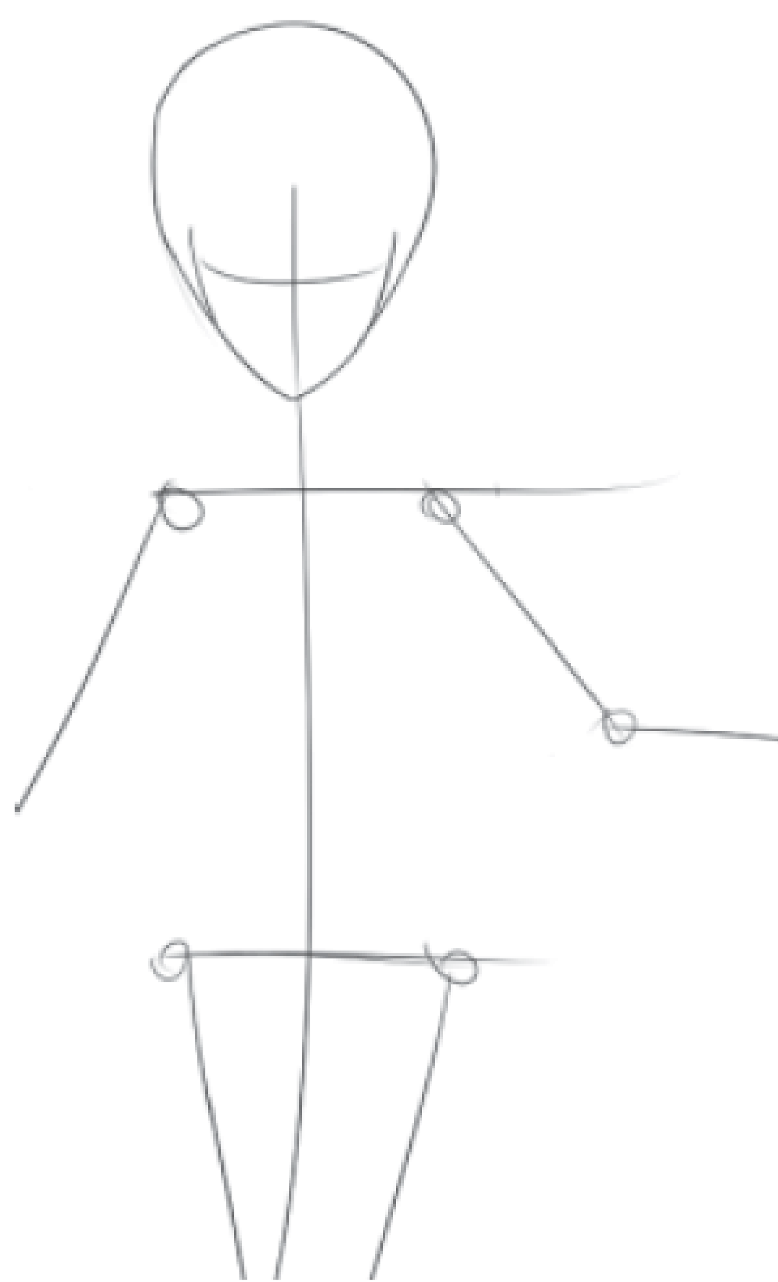
9.2.3 实战——魔力阴险型

魔力是指神奇的、引人入迷的力量，又借称世间极其诱惑人的力量。本实例重点介绍魔力型古风人物的动作与表情的绘制。

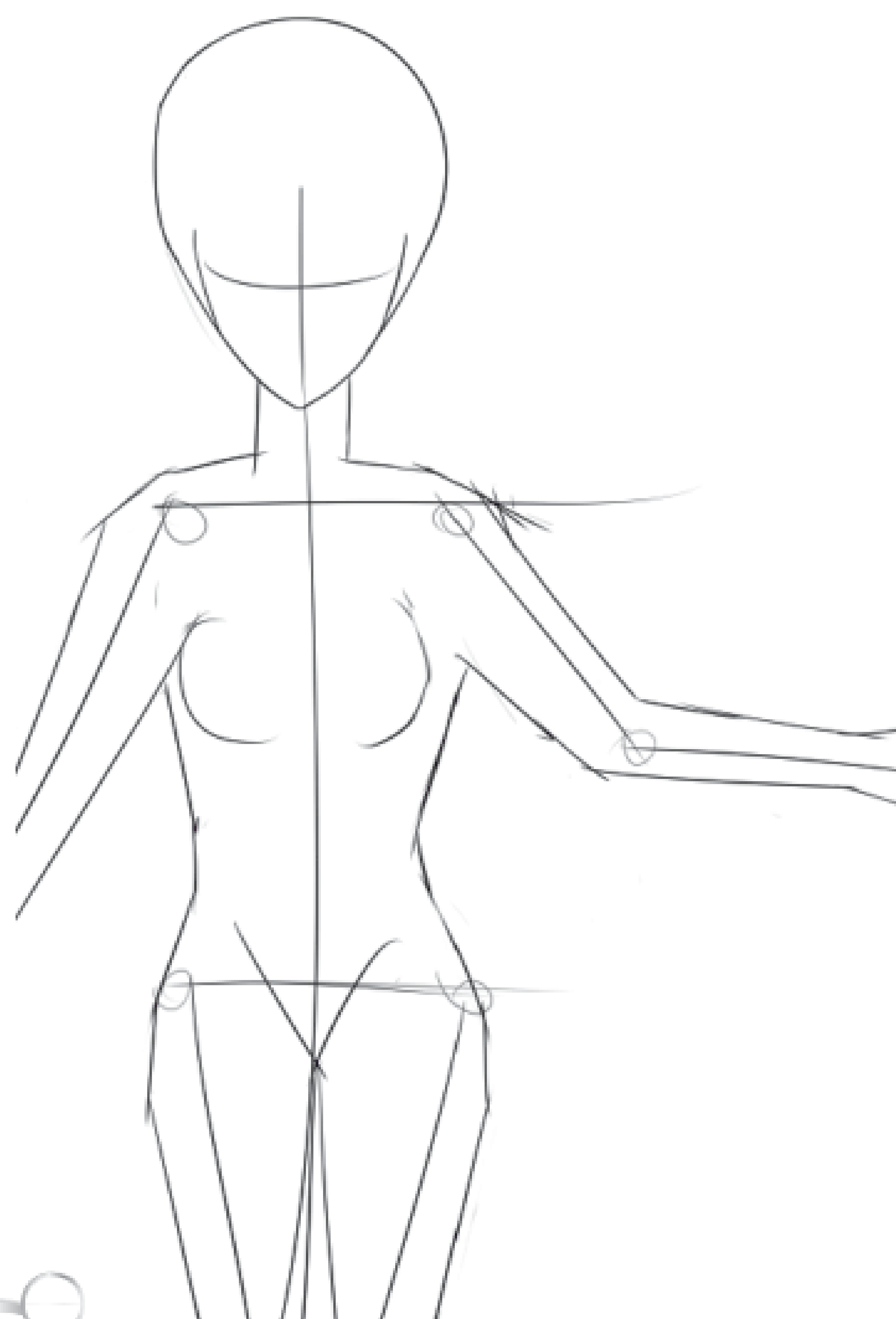
绘制草图



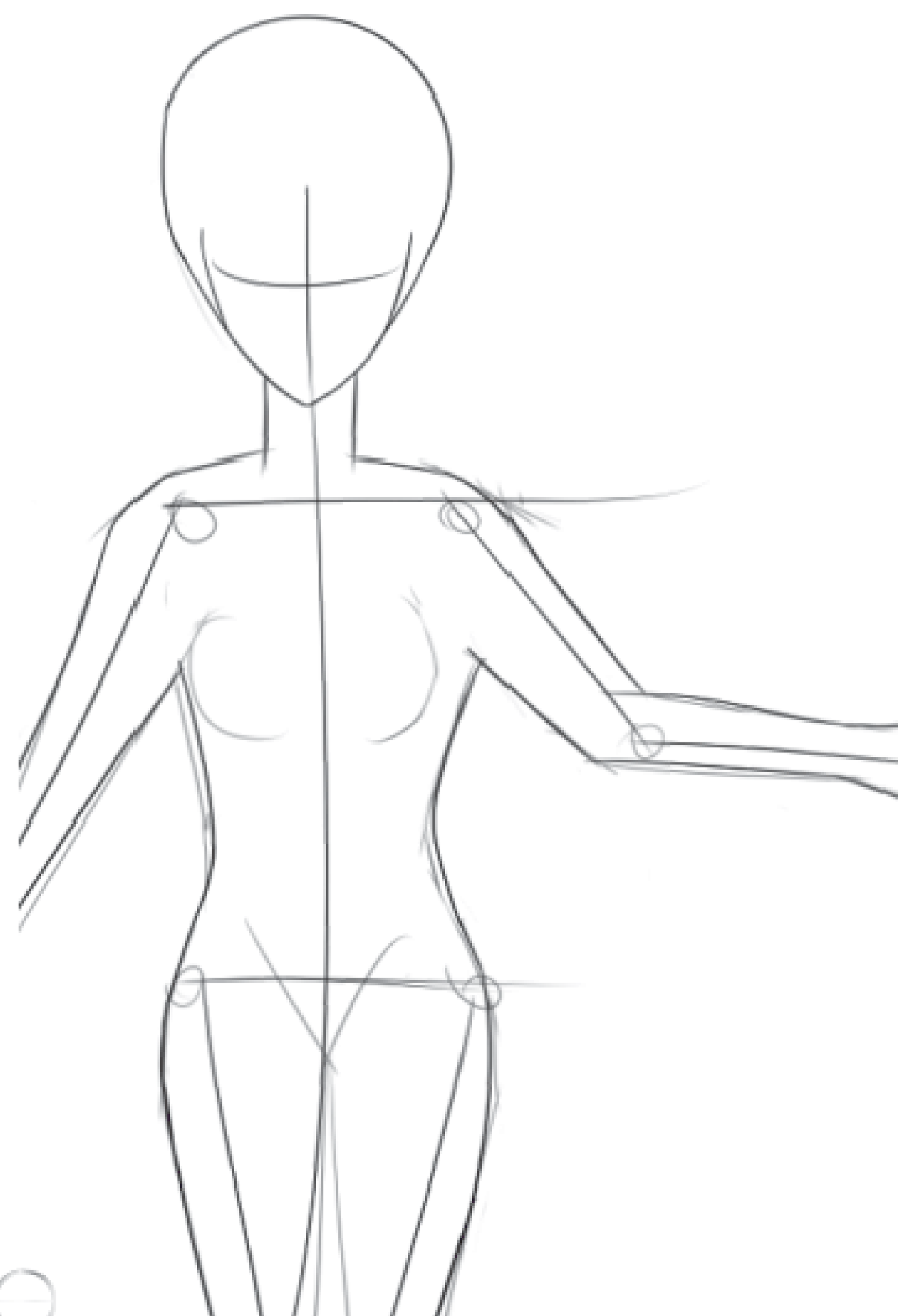
1 用线条简单地勾勒出人物的动作，注意肢体形态。



2 用十字线确定人物五官的位置和角度，用圆圈标出关节转折的地方。



3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 根据轮廓线，继续勾勒人物的身体结构。



5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线，可以适当夸张，使衣服更妖娆。



6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条及头饰，完善发型。



7 详细刻画眼睛，加深眉毛，让眼神充满魔力，丰富人物表情。



8 详细刻画人物衣服的褶皱，使人物更加立体化，增强画面的层次感。

整理画面



9 用流畅的线条刻画人物的头部，注意每缕头发的走势。



10 给人物的头发及发簪绘制阴影，增加头发的质感，增加画面的空间感。



11 完整地绘制出人物的身体和衣服，确定光源。



12 给衣服添加阴影，然后整理画面，彻底擦除草图和不必要的线条，突出人物的气势。

13 最终效果图完成。女孩身穿庞大的服饰，大大的凤眼，特别是空洞的眼神，彰显了妖气、恐怖和魔力。

女孩尖尖脸型，配合有魔力的眼神以及短短的粗眉，让画面更加生动。

9.2.4 实战——书生型

书生是指读书人，可以给人一种风雅、学识渊博的感觉。下面来看看书生型古风人物是如何绘制的。

绘制草图

1 用线条勾勒出一个双脚站立，一手在前一手置后的书生姿态。

2 用圆圈标出人物关节的位置，用十字线确定五官的位置。

3 用长直线绘制人物的身体结构，为下一步的绘制奠定基础。

4 用曲线进一步绘制人物的身体结构。



5 根据人物的身体结构大体绘制头发和衣服外形的轮廓线，并画出扇子的形状。



6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条，增加头发的层次感。



7 详细刻画眼睛和眉毛，添加衣服上的褶皱，使衣服具有层次感。



8 详细刻画人物的衣服以及手上的折扇，使人物更加立体化，突出书生的神韵。

整理画面

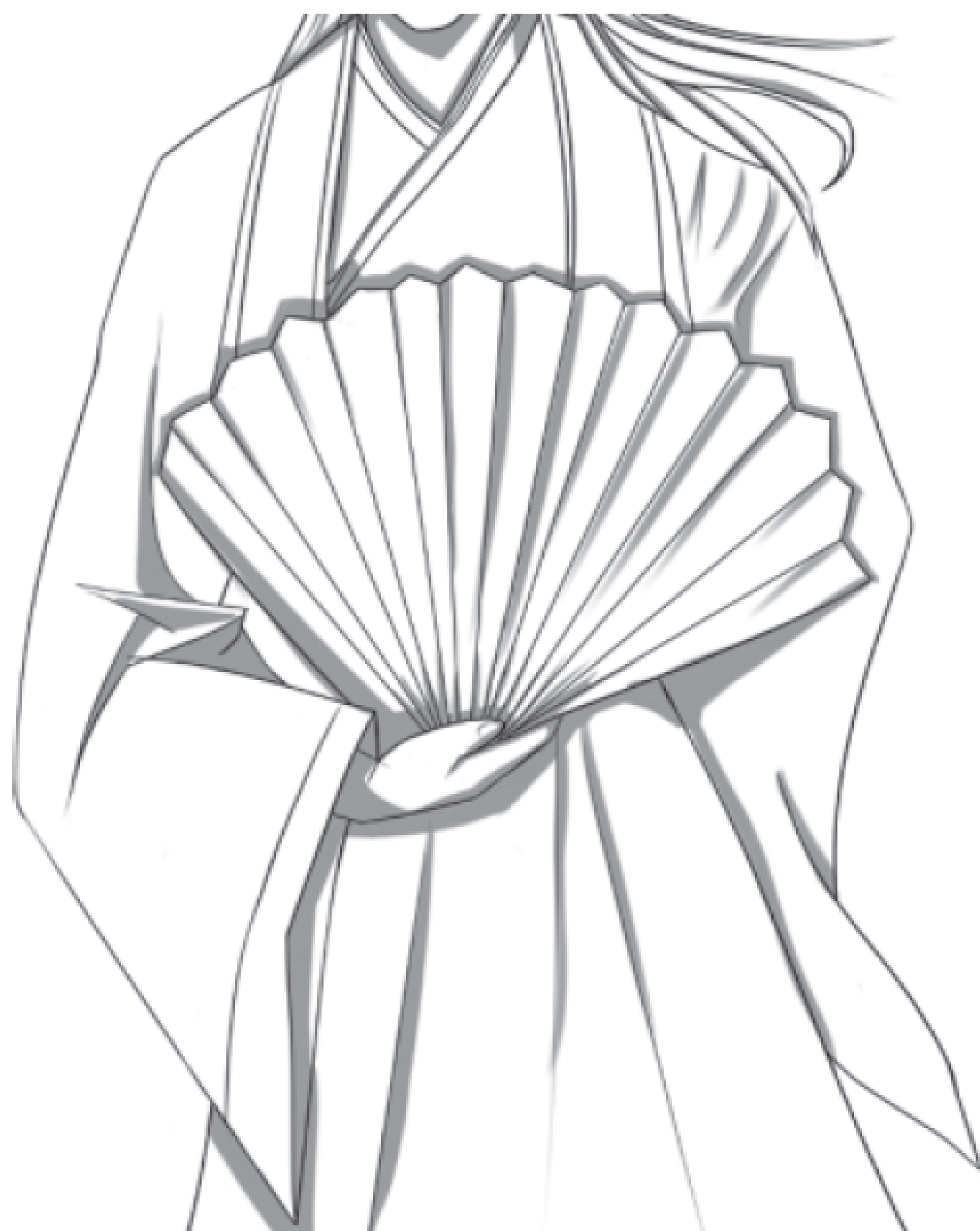
9 在草图的基础上流畅地绘制出人物的头发和五官，注意人物神态的表现。





10 确定光源，给头发添加阴影。





11 继续绘制人物的身体和手中的折扇，注意线条的流畅性。

12 添加阴影，注意人物手中折扇的阴影要绘制到位。



13 将草图擦掉，最终效果图绘制完成。这是一个手拿折扇的书生，右手拿扇，左手放在背后，上身微倾，显得儒雅又有才气。

清秀的五官，思索的神情，显得很智慧、胸有成竹。

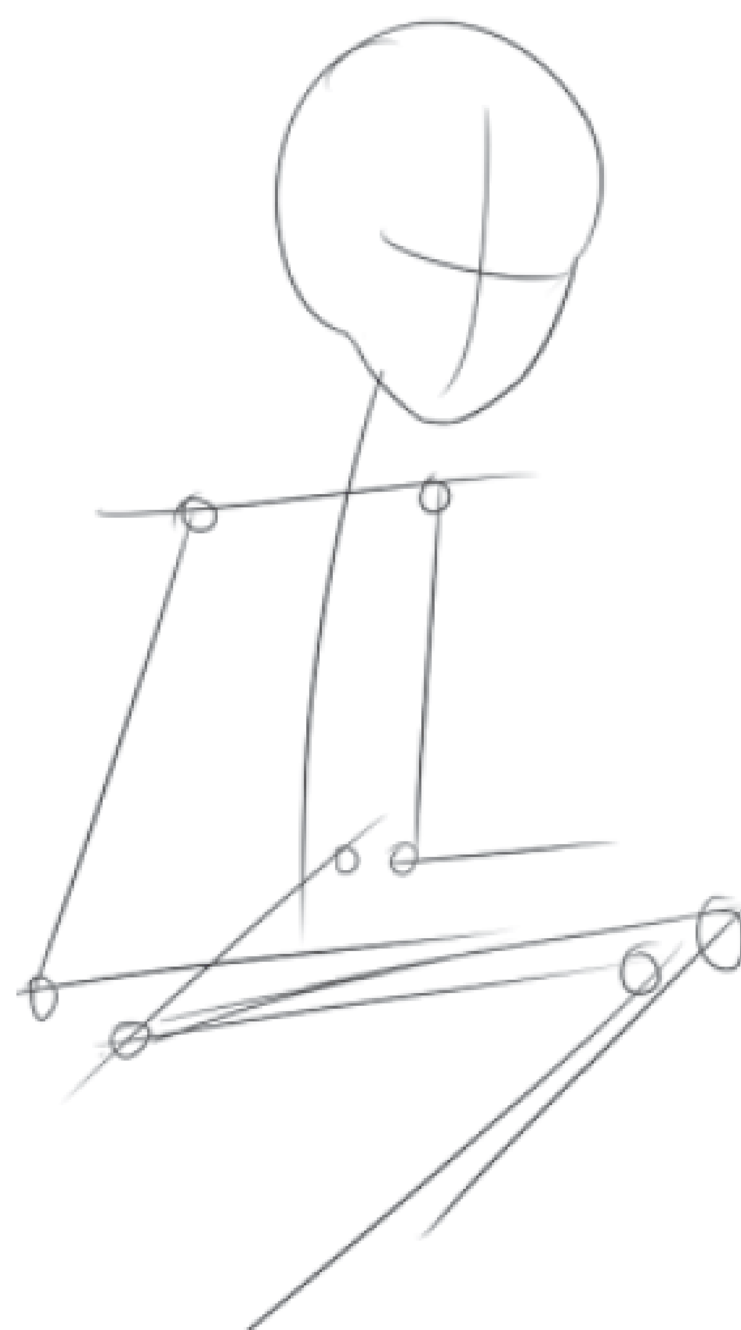
9.2.5 实战——温柔型

温柔是指温和柔顺，形容一个人的温柔体贴。下面来看看温柔型古风人物是如何绘制的。

绘制草图



1 用直线条勾勒出下蹲的动态线，画出手搭在双腿上的姿势。



2 用圆圈标出人物关节的位置，用十字线确定五官的位置。



3 用直线绘制出人物的身体结构，注意双手搭在两腿上的透视结构。



4 继续绘制人物的身体结构，用曲线描绘，表现女性的特征。



5 根据人物的身体结构大体绘制头发、衣服和手的外形轮廓线。



6 刻画出人物的头发，绘制出人物五官的轮廓，给人物的头发添加线条，绘制出耳朵旁的两束头发。



7 详细刻画衣服，给衣服添加褶皱，使其具有层次感。



8 详细刻画人物的眼睛，给人物添加发饰，增加头发的美感，使人物更加灵动。

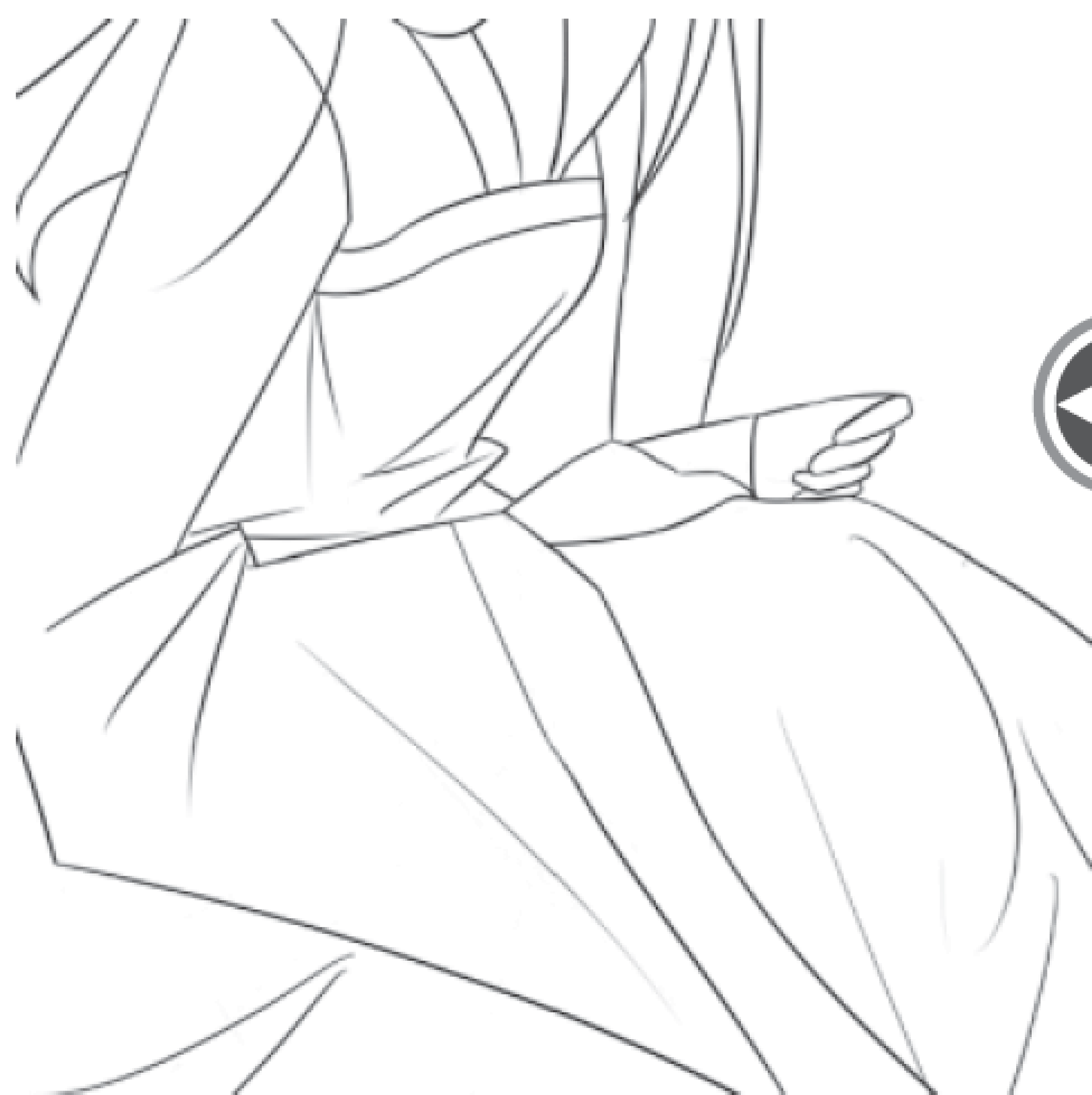
整理画面





9 整理画面，擦掉草图的辅助线。用线条绘制头部，注意绘制头发的线条要流畅。

10 确定光源，根据头发的走向来绘制阴影。注意头上两朵花的阴影也要表现出来。



11 完整绘制出人物的身体和衣服，注意线条的流畅性。





12 添加阴影，注意衣服褶皱阴影的转折，增强画面的空间感。





13 最终效果图绘制完成。图中蹲着的少女，两腿合拢，双手搭在两腿上，身体前倾，面带微笑地注视着前方，给人一种很温柔的感觉。

浓密的头发下，一双水灵灵的眼睛，显得既活泼又有内涵。

第10章

百变古风场景和道具的绘制技法

漫画不仅需要优雅俊美的人物角色，还需要为这些角色提供活动的场景。本章主要从透视的基本原理、场景实例的临摹、道具的绘制，到人物与场景的结合进行解析。通过本章的学习，读者就能够结合前面所学的知识绘制一幅完整的作品了。



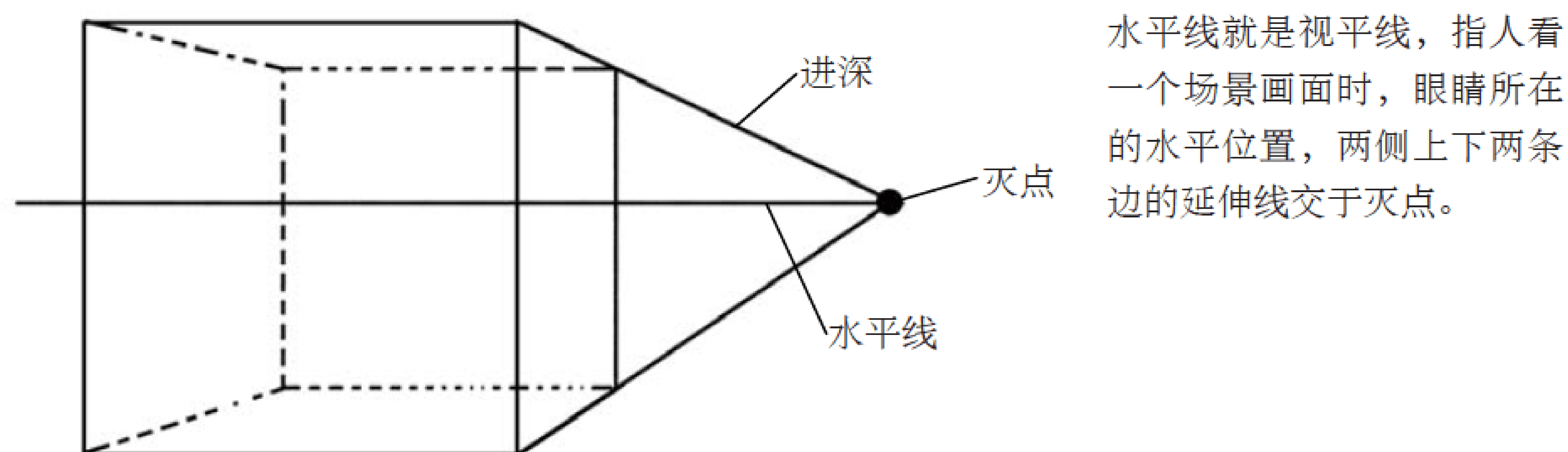


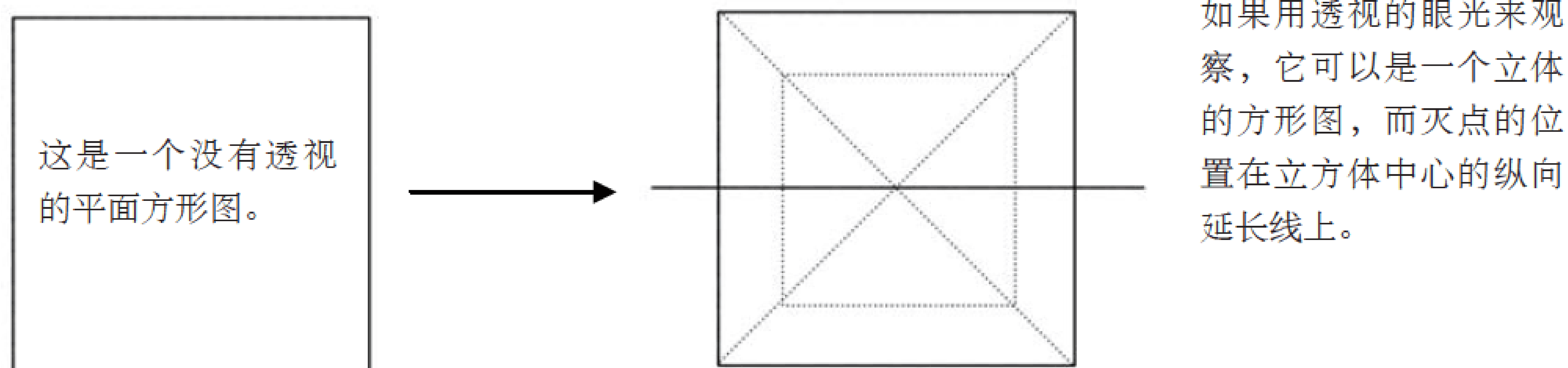
10.1　空间透视的基本原理

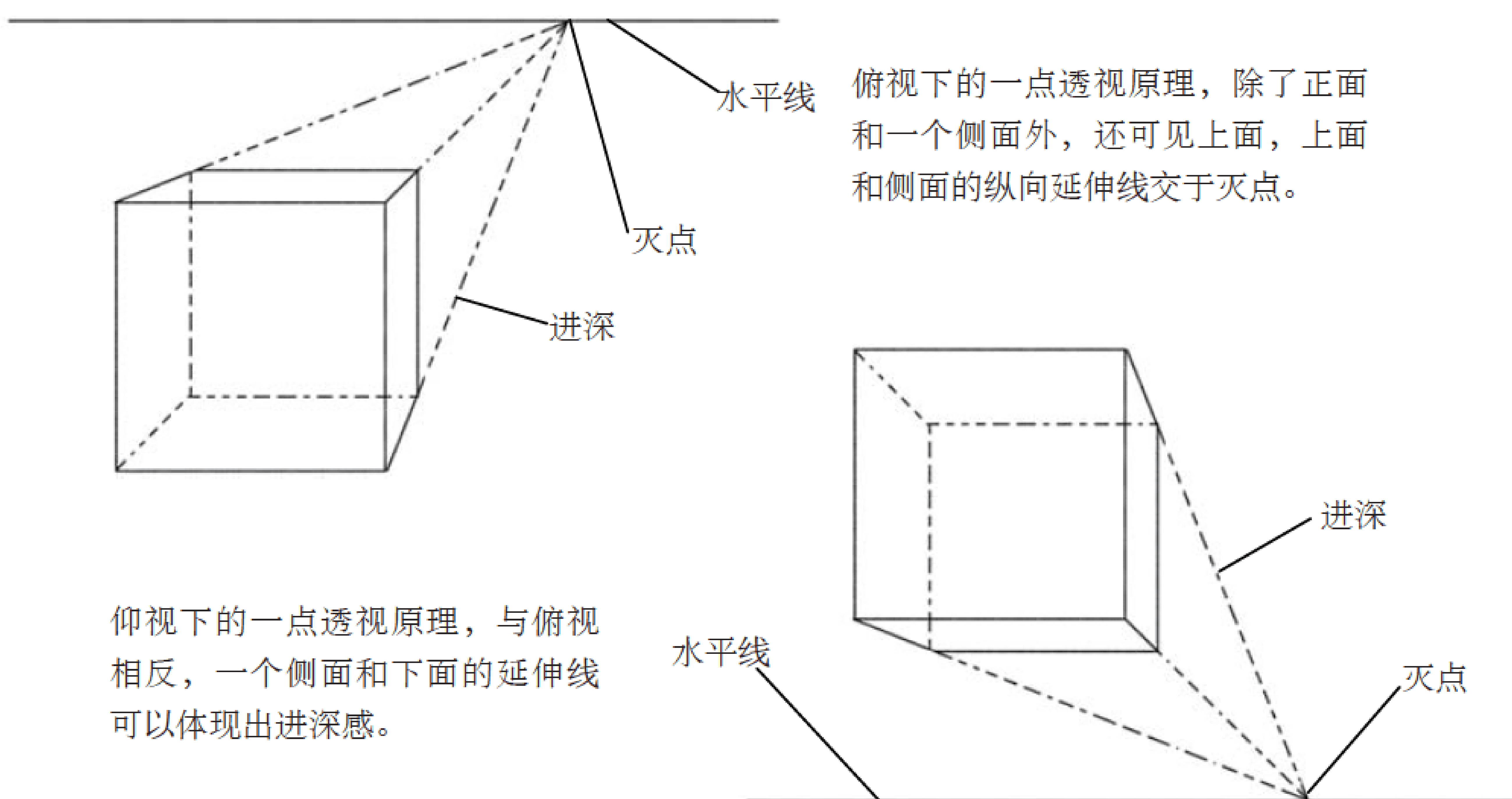
最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见的景物准确描画在这块平面上，就是该景物的透视图。之后将根据一定原理，在平面上用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。

10.1.1　一点透视

一点透视又称为平行透视，是指在透视的结构中，只有一个透视消失点，而没有延伸的线条相互平行。

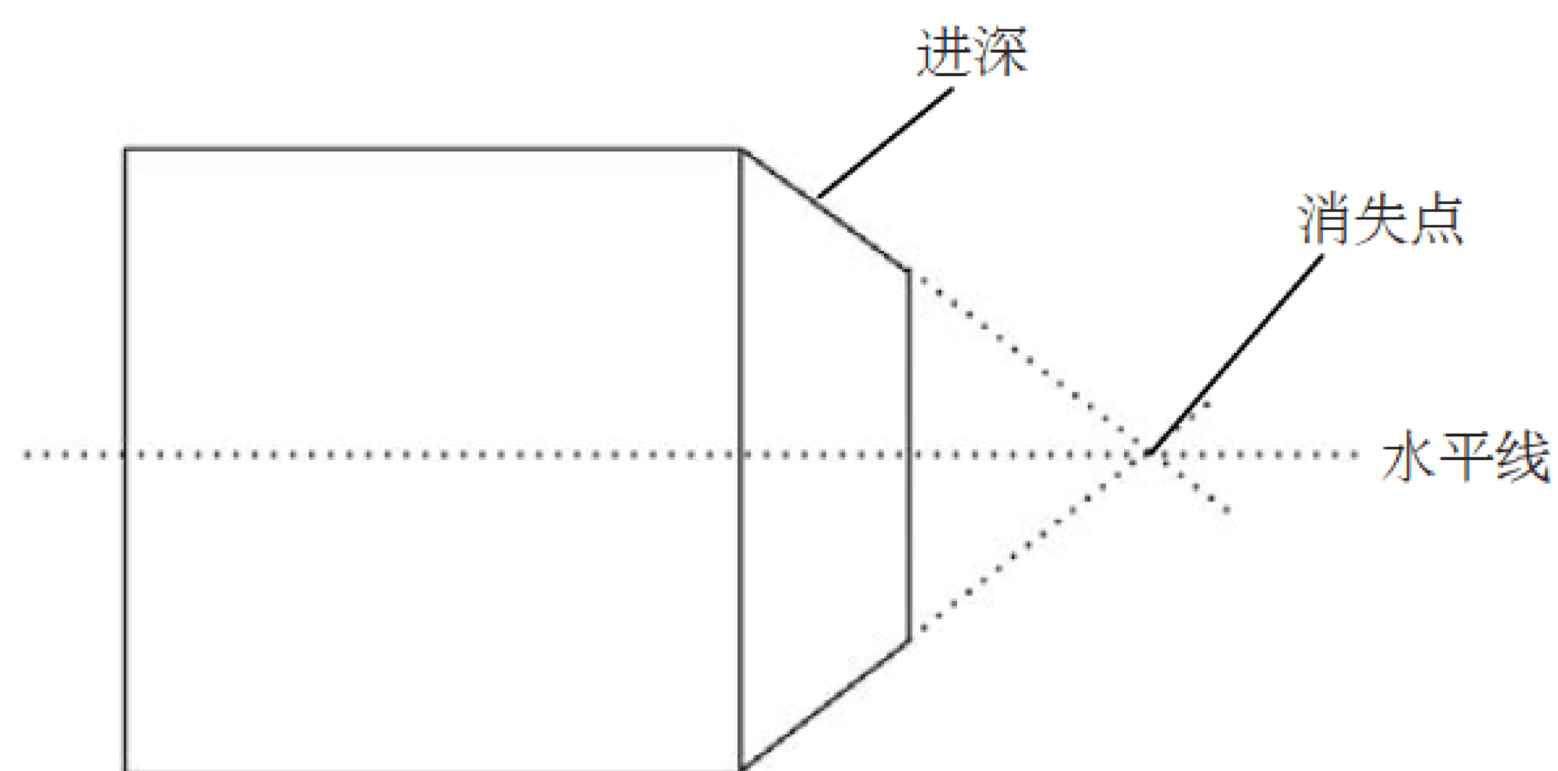






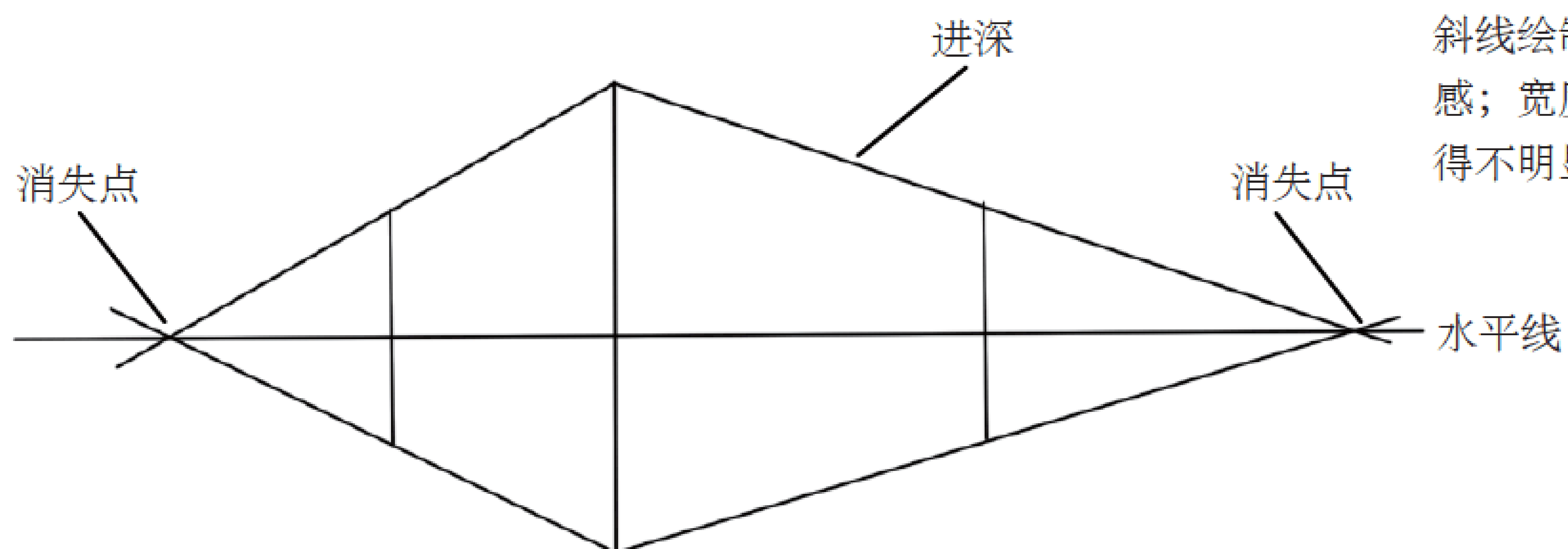
10.1.2　二点透视

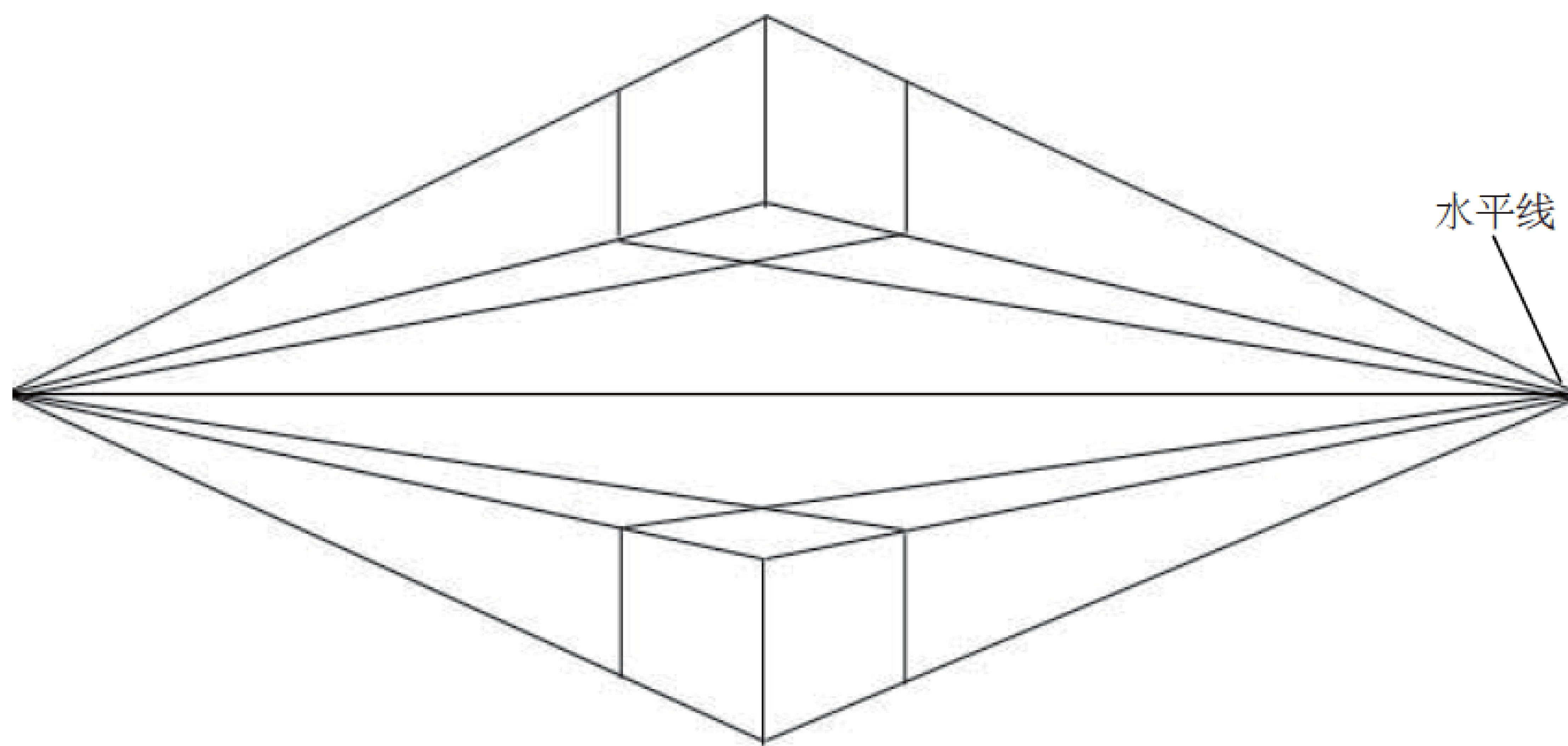
如果一幅画面上有两个消失点，而且这两个点都在水平线上，则形成的透视图称为二点透视，或称为成角透视。二点透视与一点透视的区别如下。



一点透视的立体结构：消失点只有一个，在某一个面上用斜线表现进深感。

二点透视的立体结构：有两个消失点，两个面都用斜线绘制，从而强调进深感；宽度与进深的区别变得不明显了。



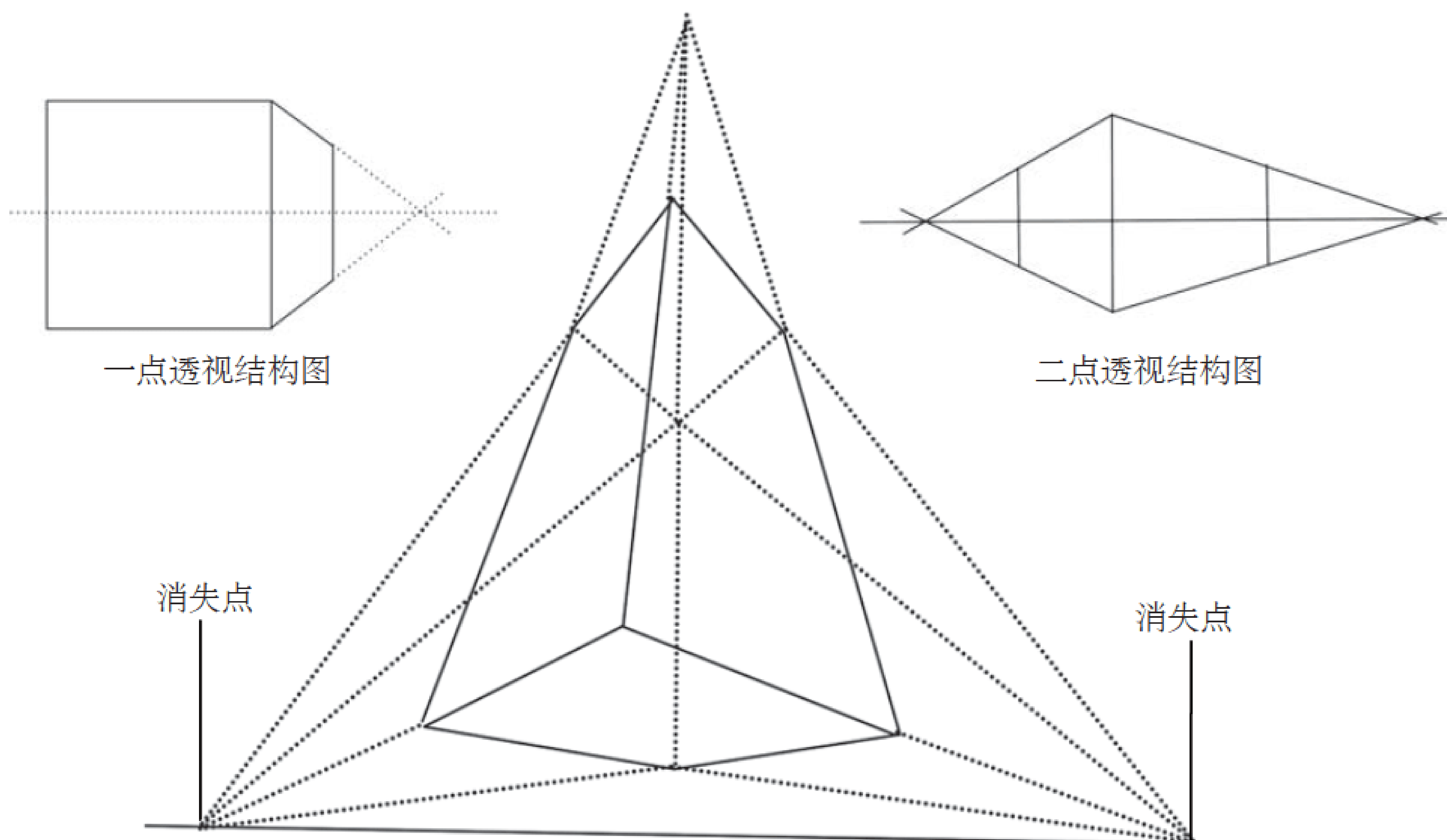


如果水平线在物体的上方，那么物体会呈现俯视的角度；如果水平线在物体的下方，那么物体会呈现仰视的角度。

10.1.3　三点透视

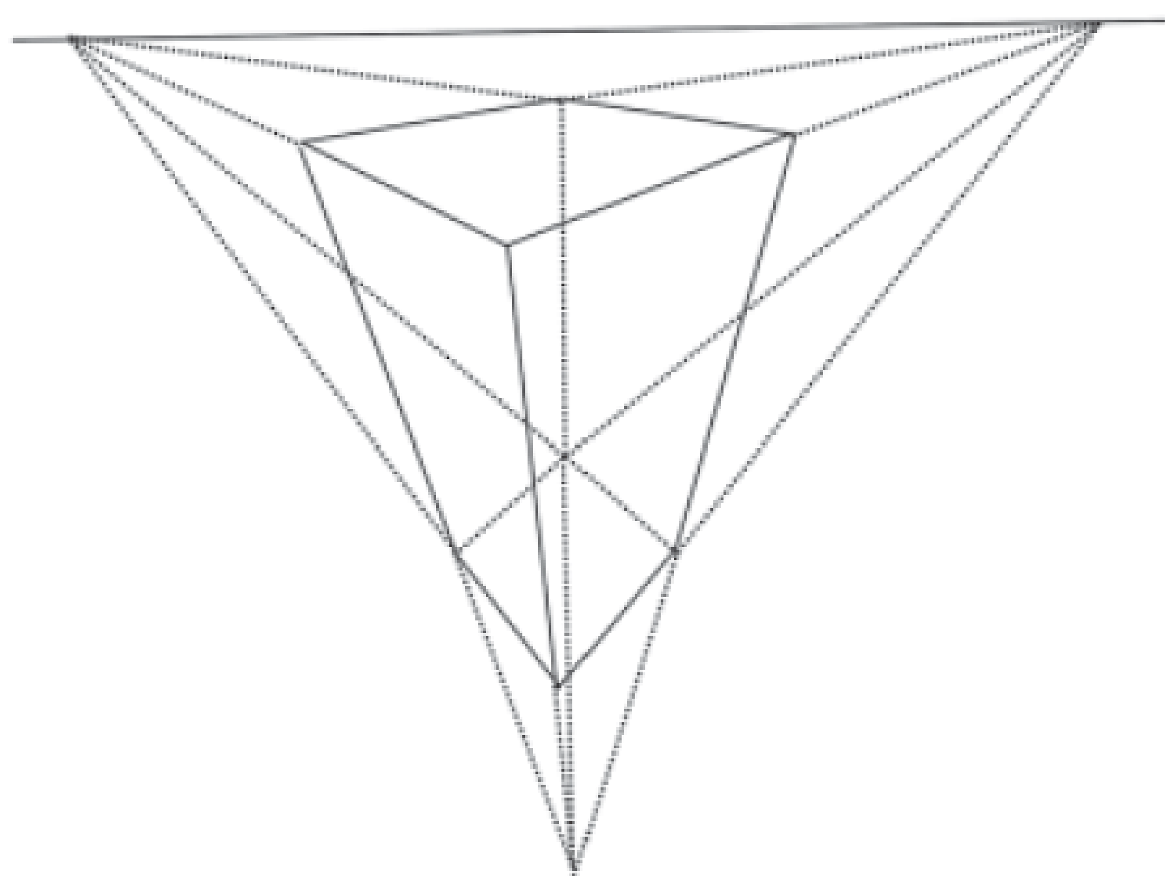
如果画面上有三个消失点，而且其中两个点在水平线上，则形成的透视图称为三点透视。



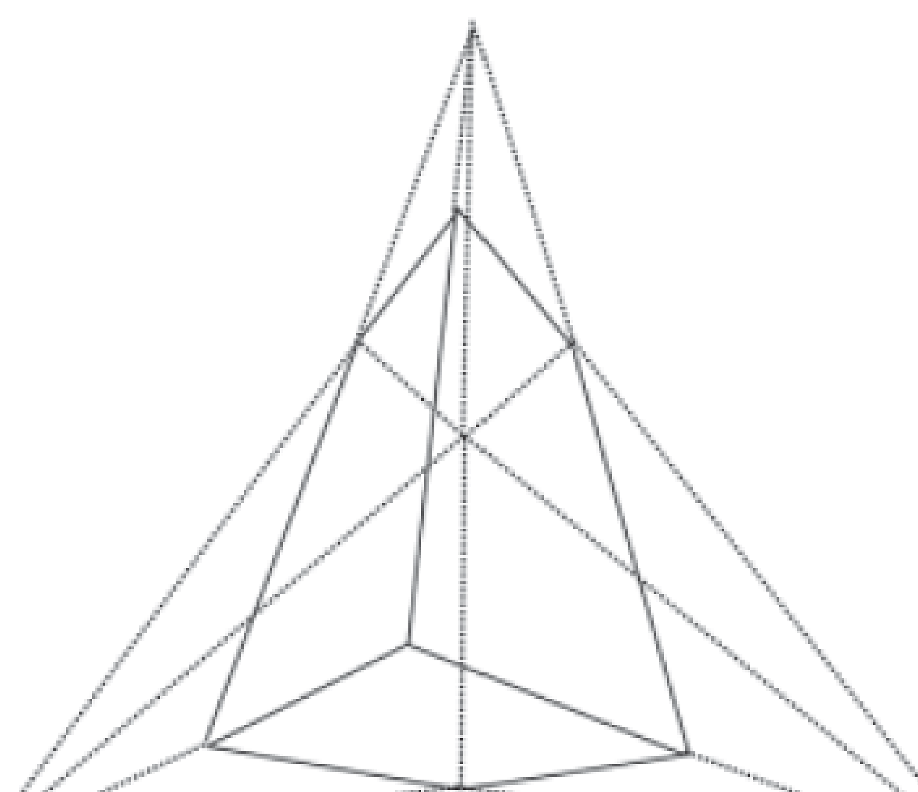


与一点透视和二点透视相比，三点透视表现出来的视觉冲击力是最强的，体现出一种高大的视觉效果。

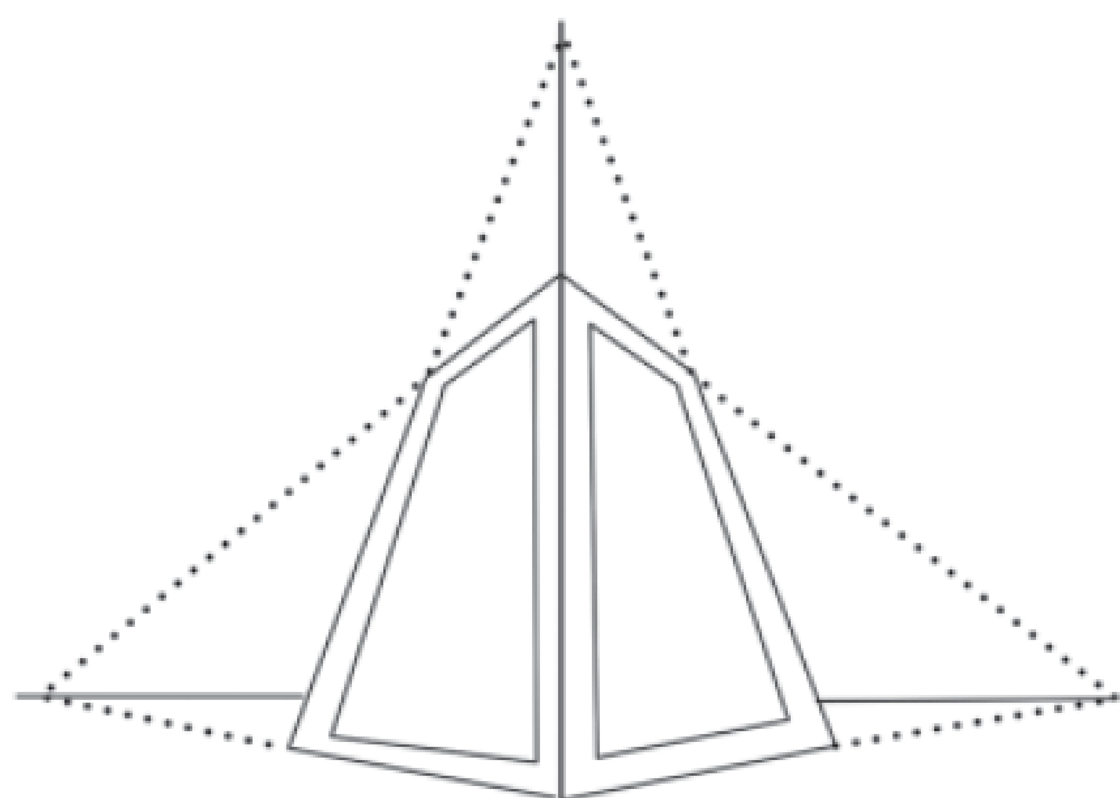
视平线外的消失点决定了画面的视角



视平线外的消失点在视平线的下方，画面是俯视的角度。



视平线外的消失点在视平线的上方，画面是仰视的角度。



三点透视常用来表现较高大的建筑物，如宫殿、高塔等。用三点透视法绘制建筑的仰视图时，每条边的延伸线都聚集到消失点。

10.2　古风场景临摹

了解了透视的基本原理后，现在开始进行临摹练习。首先绘制场景，可以从宫殿、亭台和街道这三个古风中最具标志性的建筑来进行临摹，这样可以快速地适应并且从临摹中学习到一些绘制场景的技巧。

10.2.1　实战——宫殿的临摹

选取一张不太复杂的场景照片进行简单的临摹，临摹流程如下。



这是一张漫画场景的图片，也可以选择现实中的古风建筑物的照片进行临摹。注意不要太复杂，应从简单的场景开始进行临摹绘制。

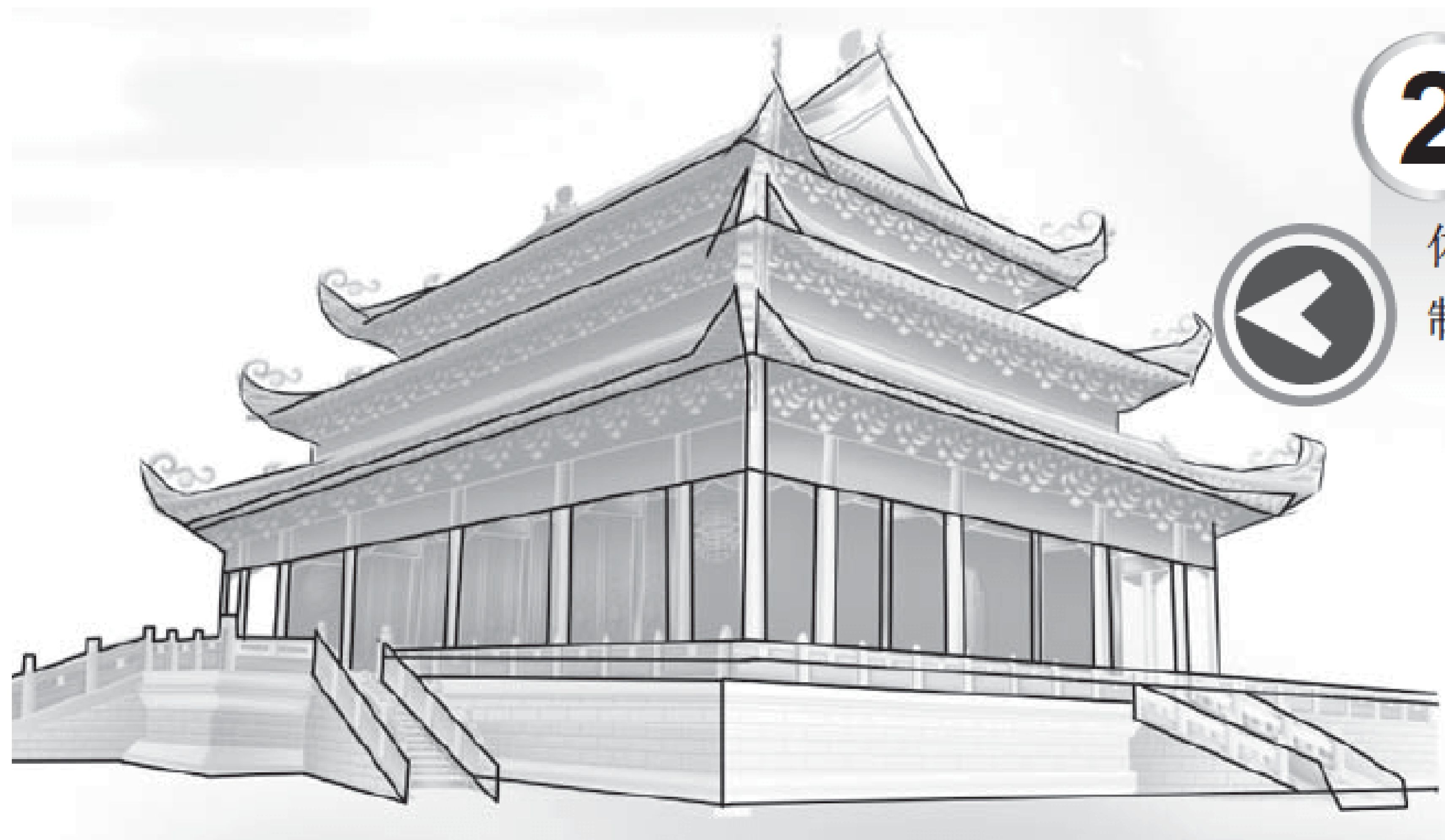
1 复制一层图层，将透明度调低，然后用透视线确定宫殿的大致走向。



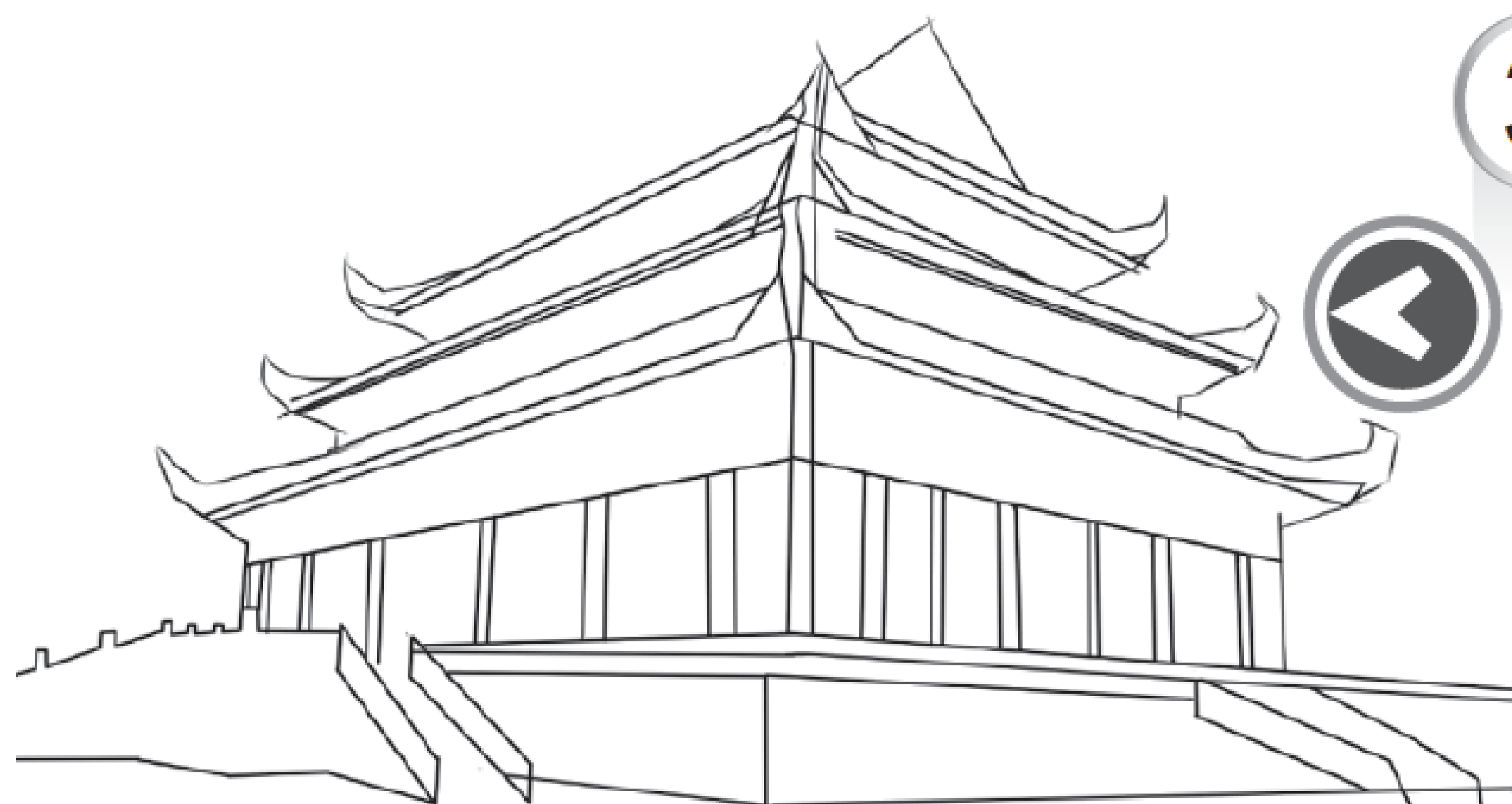


2 根据透视线绘制出宫殿的大致形体，注意建筑大多数以直线为主，绘制时应尽量将线条绘制得直一些。





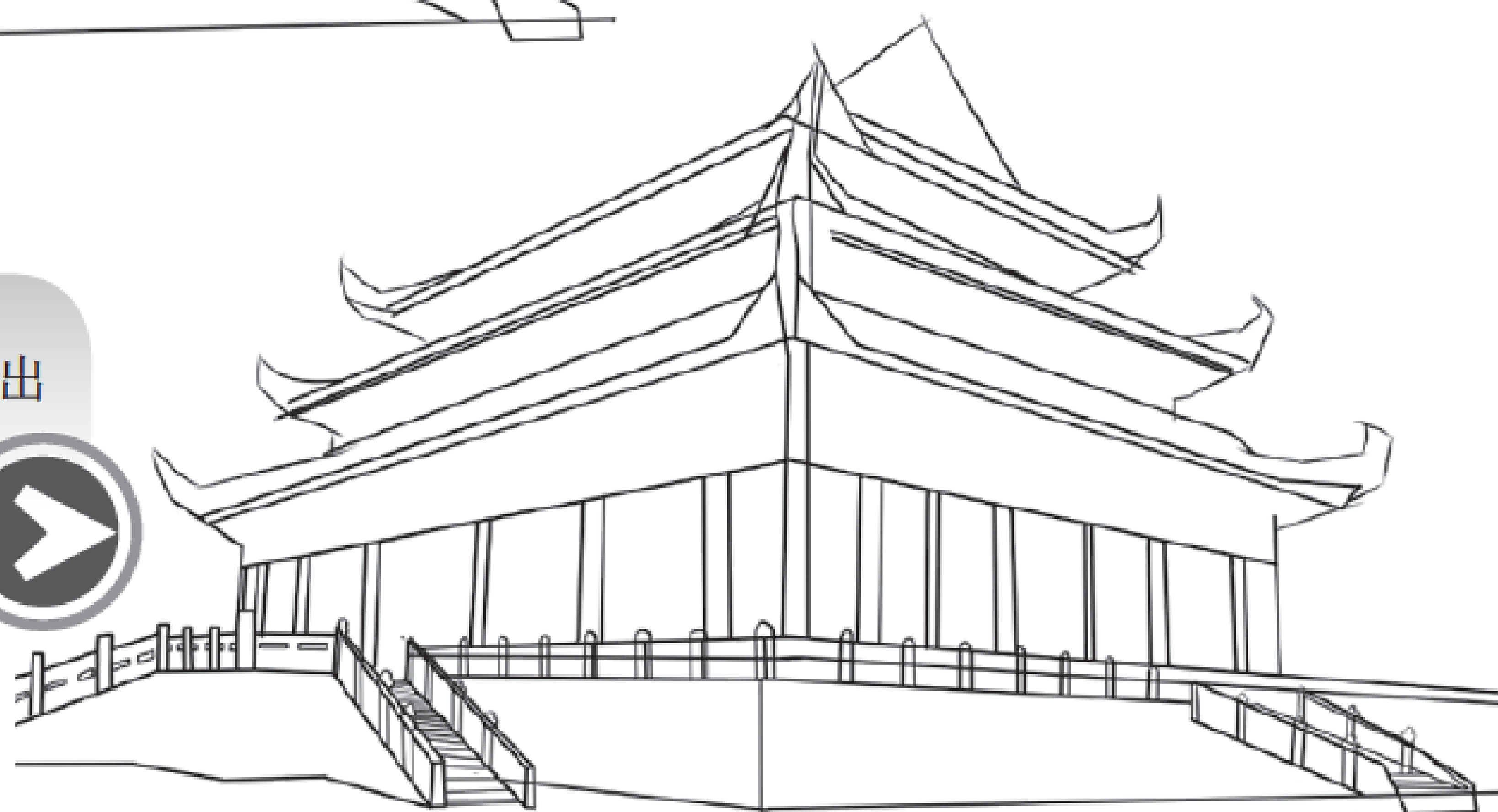


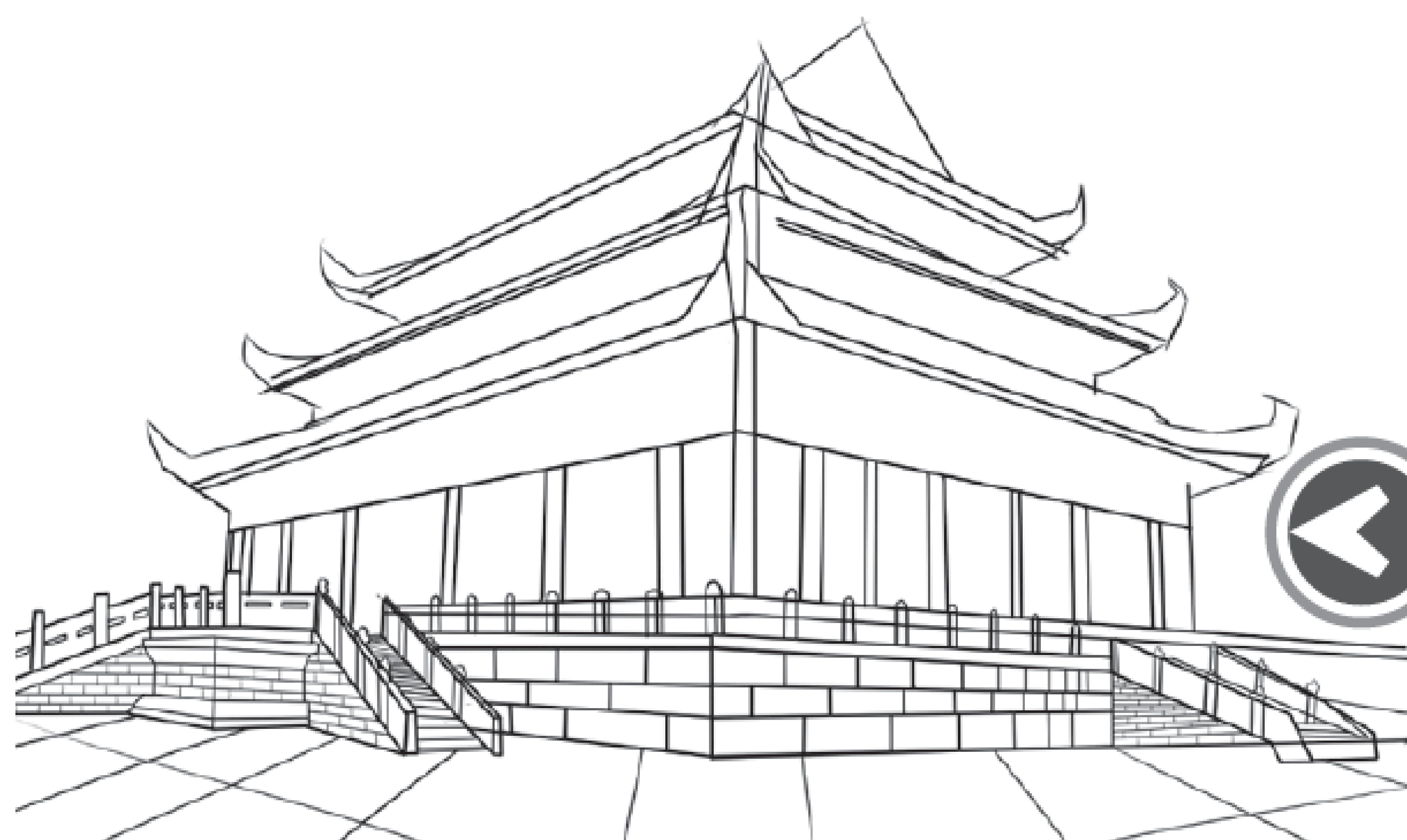


3 逐步细化宫殿的建筑形体，绘制出屋顶的边缘。



4 进一步细化宫殿的形体，绘制出宫殿前的柱子和台阶。

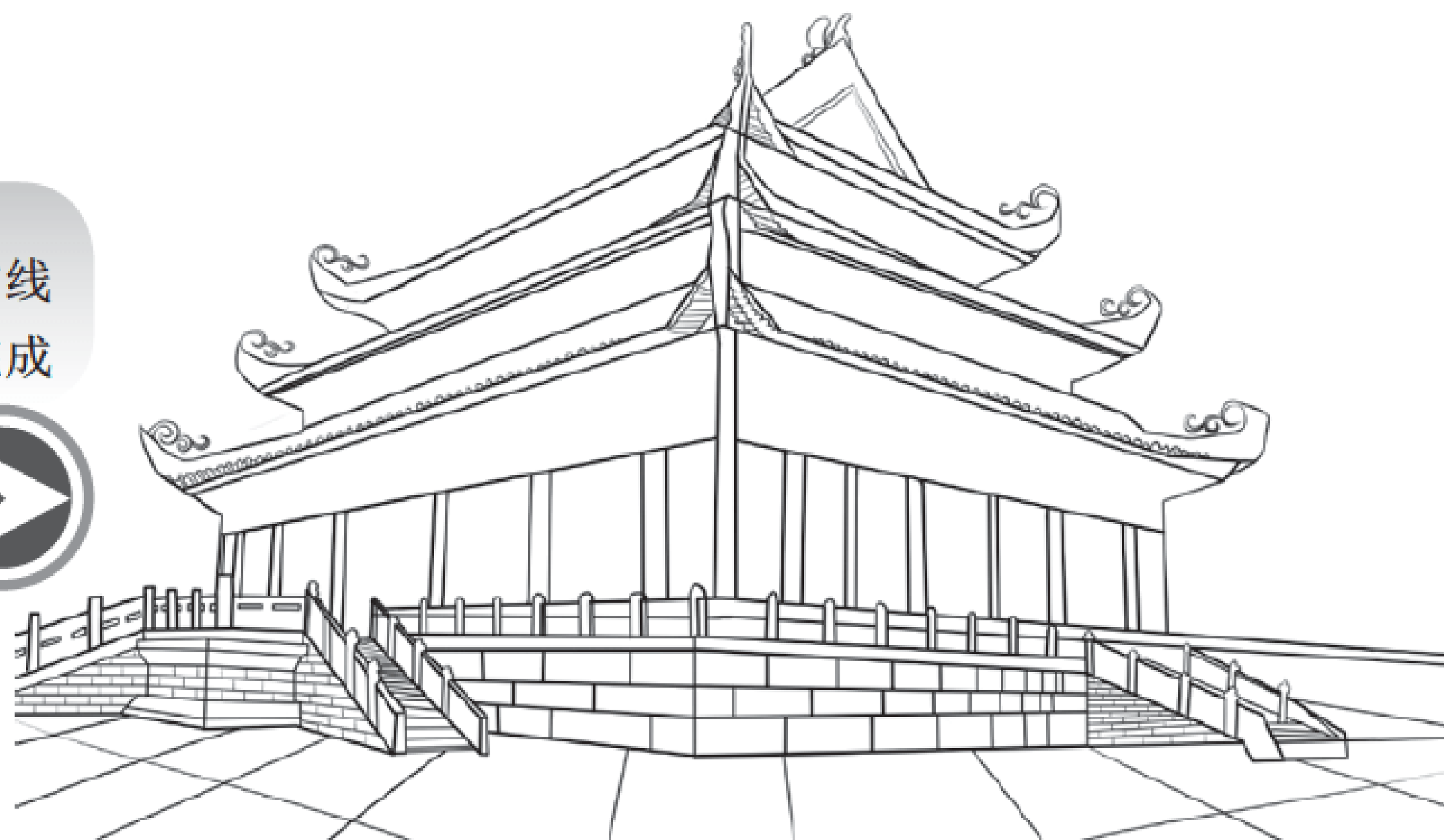




5 绘制出宫殿下方台阶的砖墙和地面，注意砖墙的密度关系。

6 绘制屋顶的装饰，擦除多余的线条，一幅简单的宫殿场景就绘制完成了。





10.2.2 实战——庭园的临摹

庭园是古代富贵人家在房舍旁边修筑的可用于观赏和休息的地方。下面就来看看庭园的临摹绘制。



这是一张庭园的照片，临摹绘制这种场景时，要注意亭子屋角的透视关系。

1 将庭园照片图层的透明度调低，新建一层图层，用两根线确定亭子的中垂线和地平线。



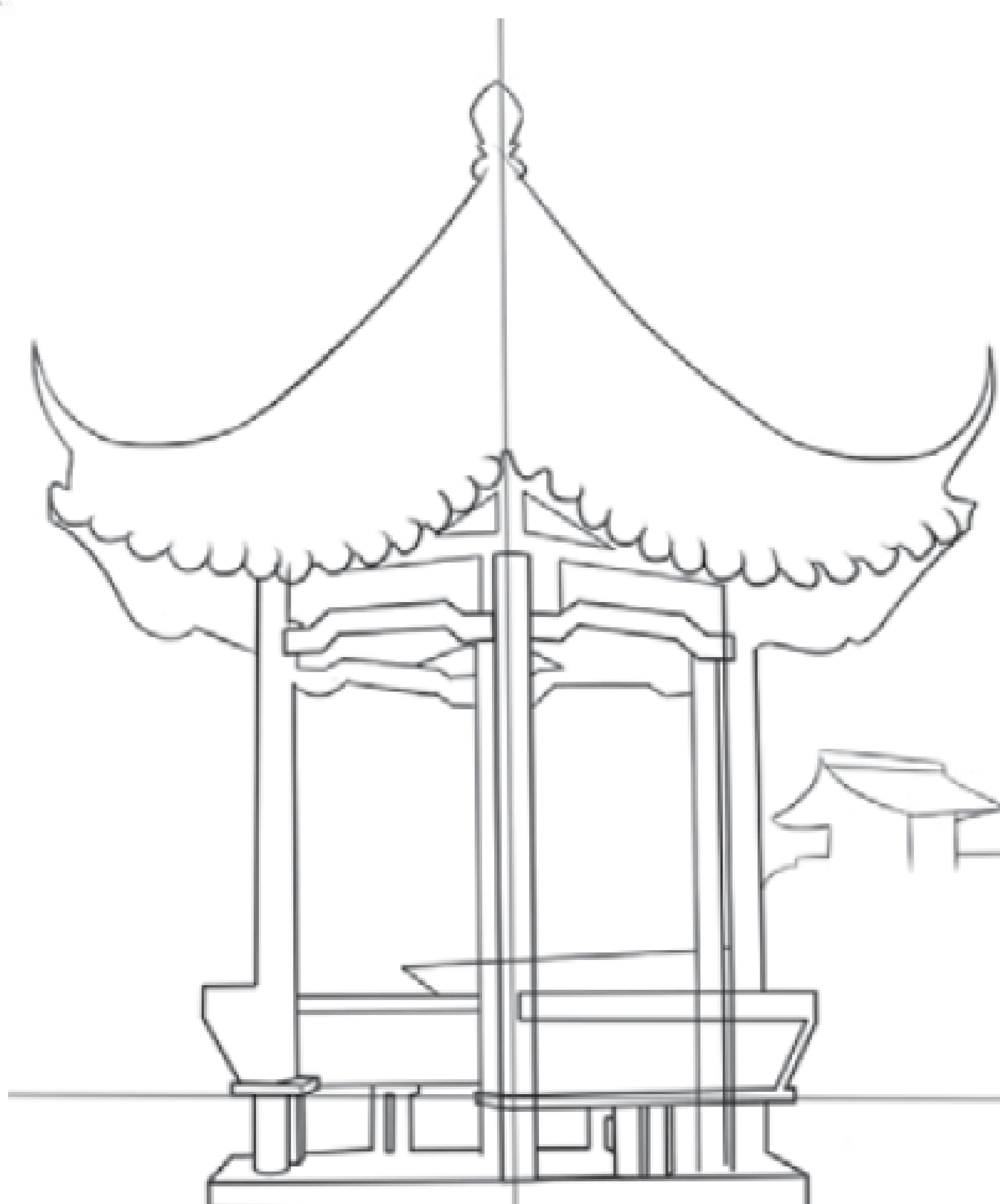




2 根据图片和透视原理，用线条慢慢勾勒出亭子的大致轮廓。

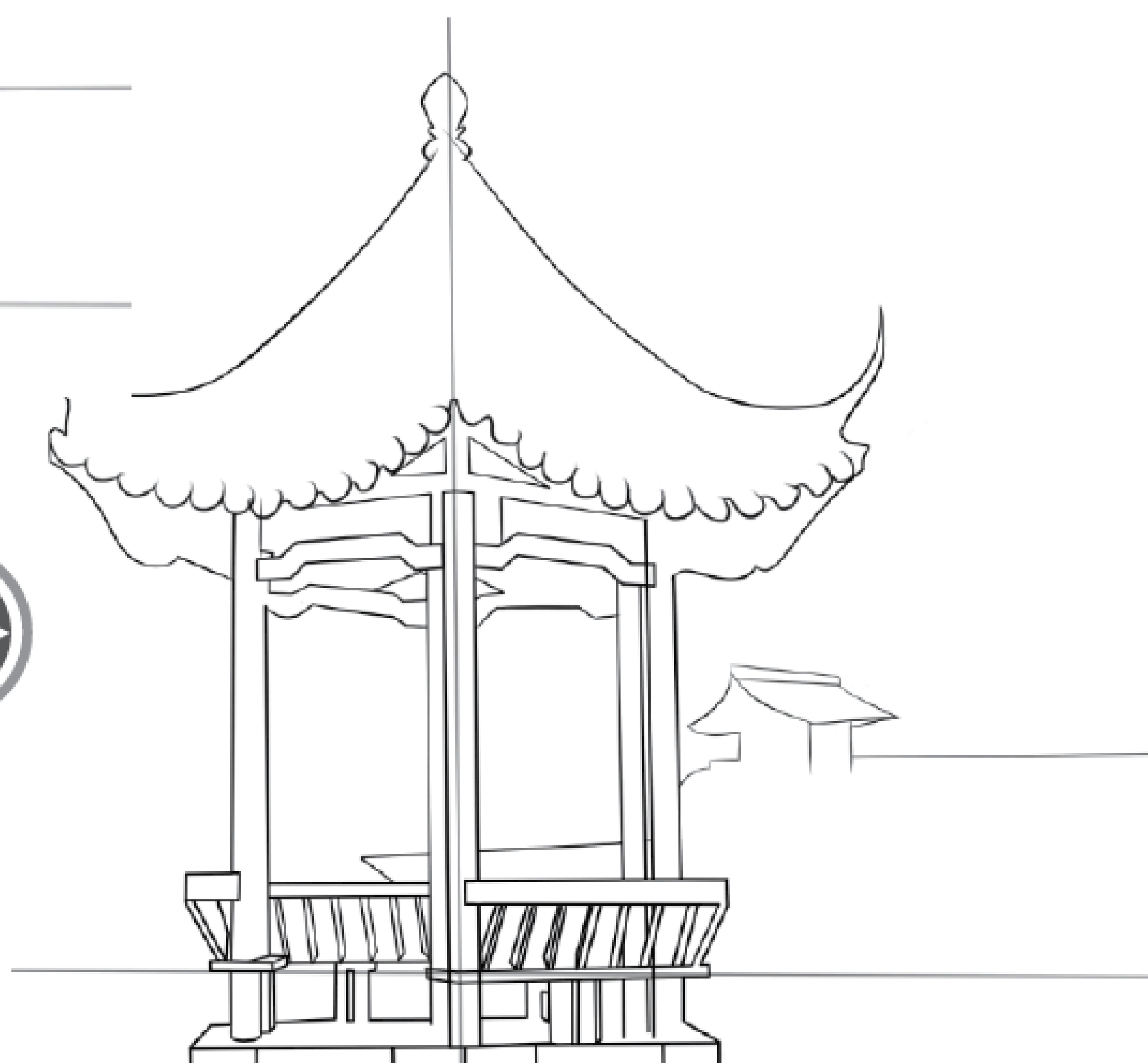








3 逐步细化亭子的轮廓和扶栏以及远景建筑墙壁的外形。



4 继续细化亭子，将亭子中座椅的栏杆绘制出来。







5 整理画面，将亭子的屋顶绘制出来，将多余的线条擦除。



6 继续绘制屋顶，最后给亭子后面添加小屋和草丛，使画面丰富起来，完成最终效果图。



10.2.3　实战——街道的临摹

古风漫画的场景除了宫殿和庭园之外，就是街道了。



这是一张古风街道场景的图片，注意拍摄时要选好拍摄的角度，内容要有意义，这样绘制出来的场景才会好看。

1 复制一层图层，将透明度调低，然后绘制出水平线和消失点，这里是一点透视场景。









2 勾勒出场景中房屋的大致轮廓。

3 逐步细化房屋的一些细节部分，注意绘制这些建筑时应尽量用直线。









4 继续刻画路边的树木和路灯，细化远处的树木，给场景略加几笔线条绘制出树木等，以增强层次感。

5 整理画面，添加地面的地砖线。地砖是人为铺制的，所以有一定的规律。







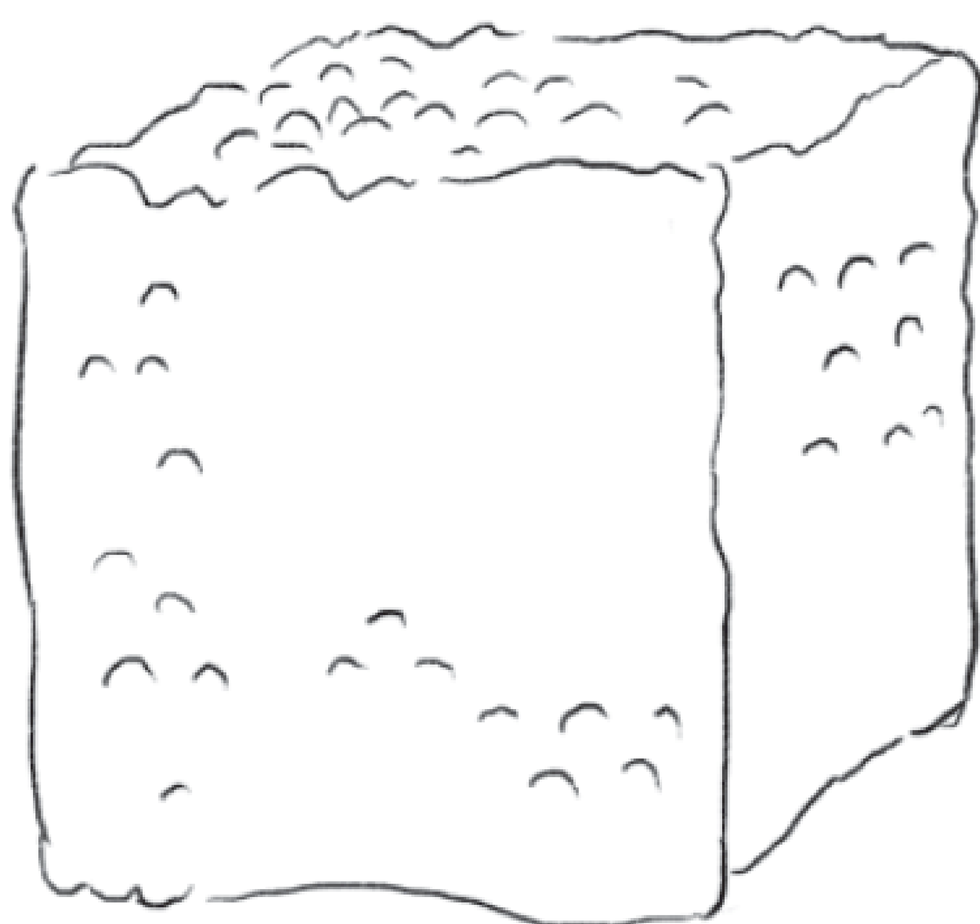
6 完善画面中一些不足的地方，擦去多余的部分，完成最终的效果图，一条充满古风古韵的街道就呈现出来了。

10.3　道　　具

道具是场景最重要的组成部分之一，有了道具的表现，才能使场景更加丰富、更加有意义。但要绘制好道具也不是那么简单的，不同的道具有着不同的质感和表现方法，下面就来看看如何表现场景中的道具。

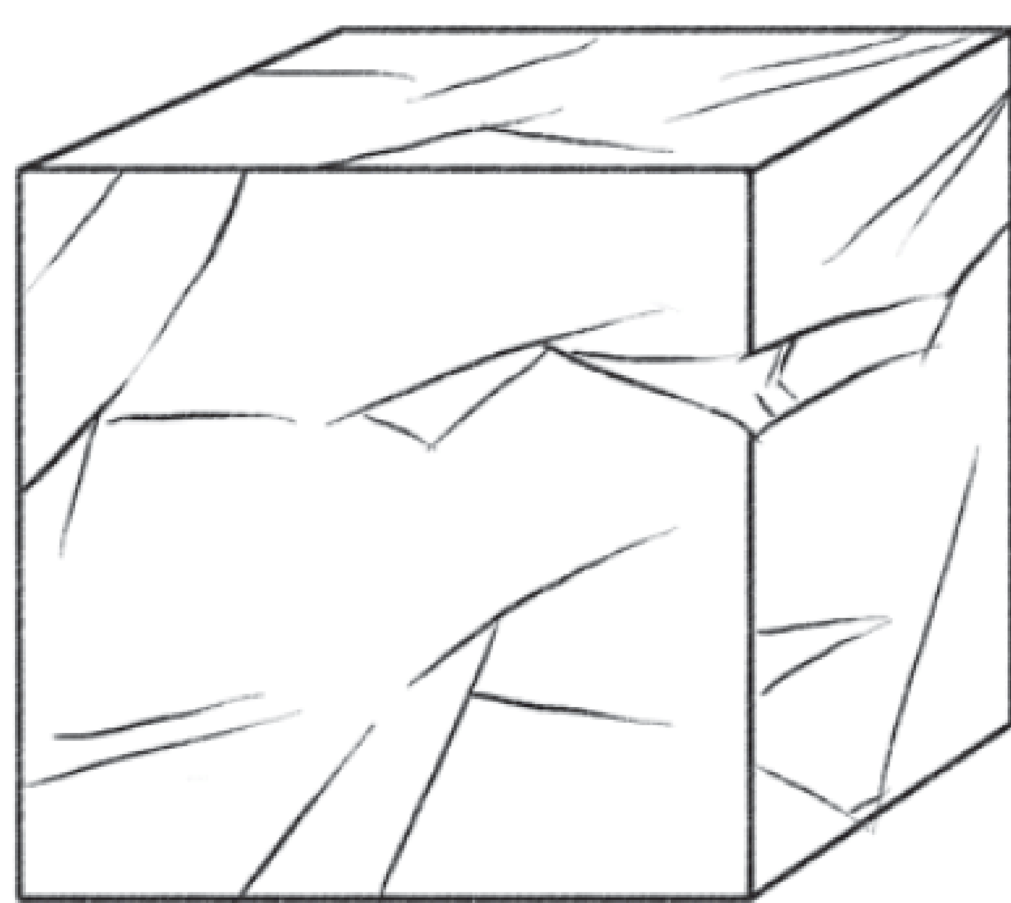
10.3.1　线条表现物体的质感

质感就是指物体的材质和质量带给人的感觉，通过不同的线条可以使物体表现出不同的质感。下面就来看看如何运用线条表现物体的材质。



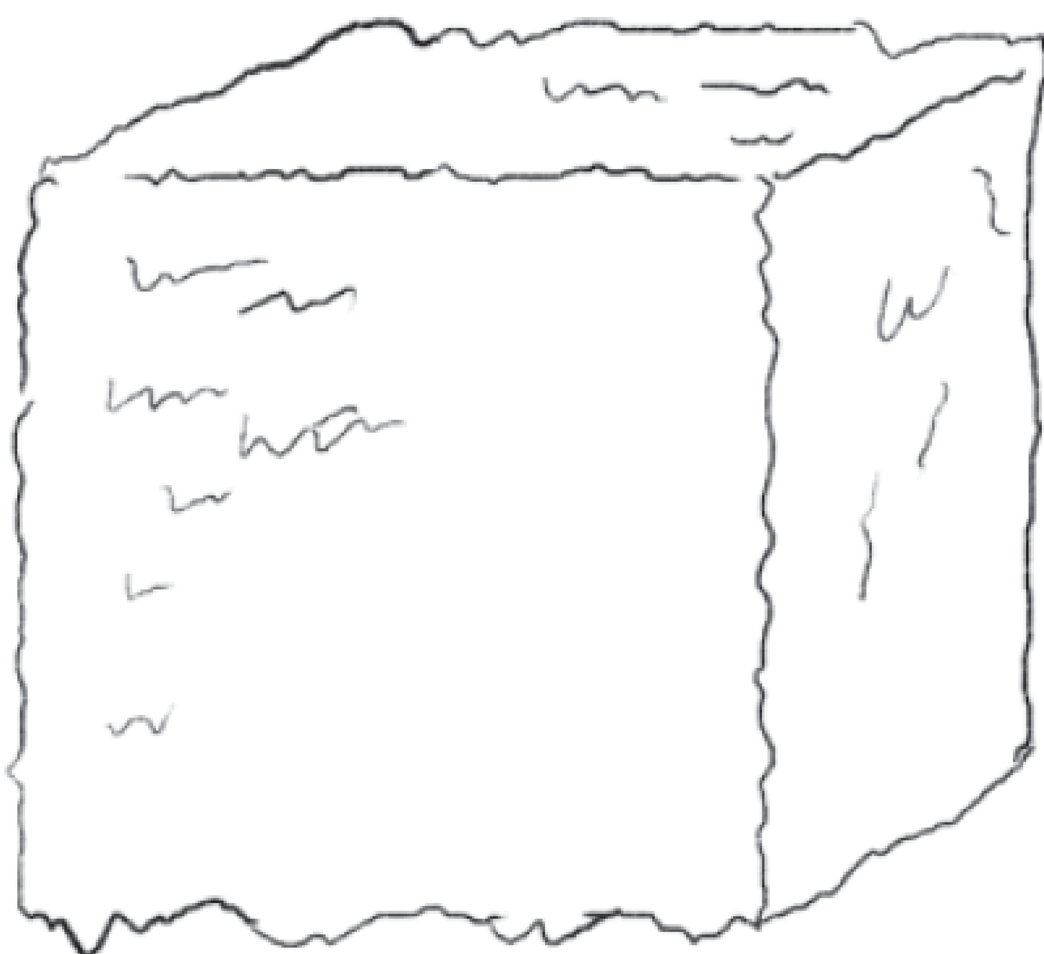
泡沫塑料的线条表现

正方体的边缘和内部都呈现颗粒状，可以表现出泡沫的纹理。



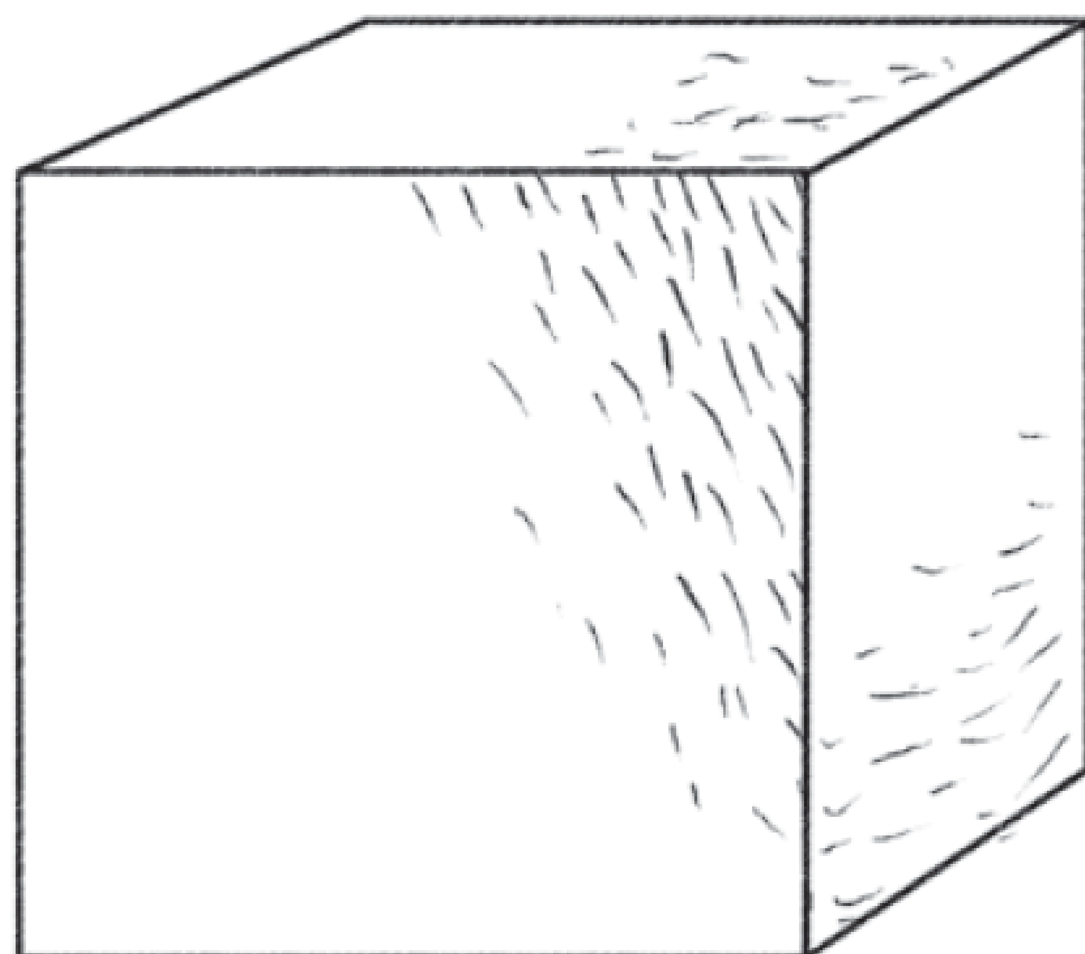
岩石质感的线条表现

正方体的边缘非常坚硬，内部的直线纹理可以表现出岩石质感。



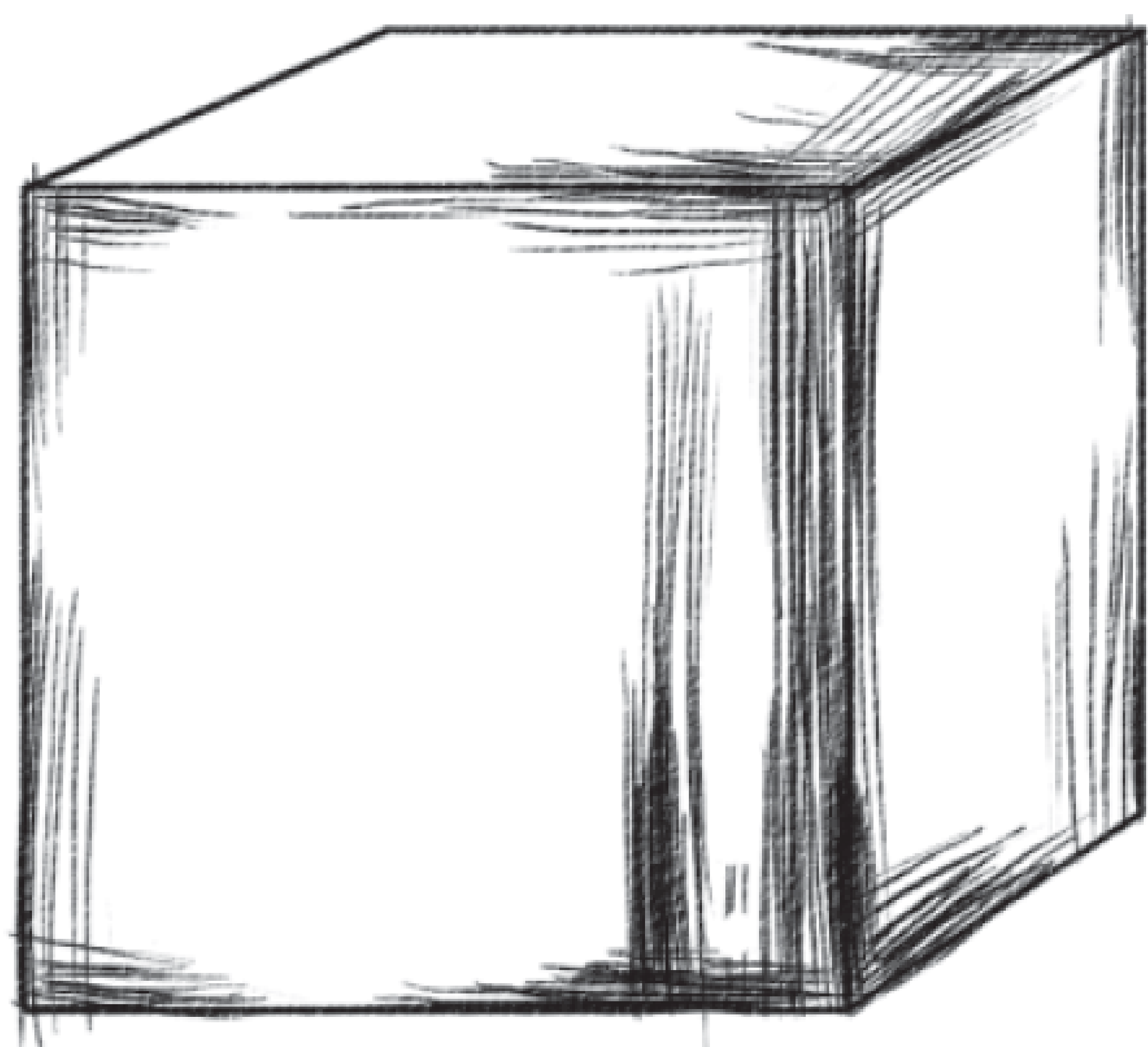
毛皮质感的线条表现

正方体的边缘呈现锯齿状，内部有细细的曲线，可以表现出毛绒感。



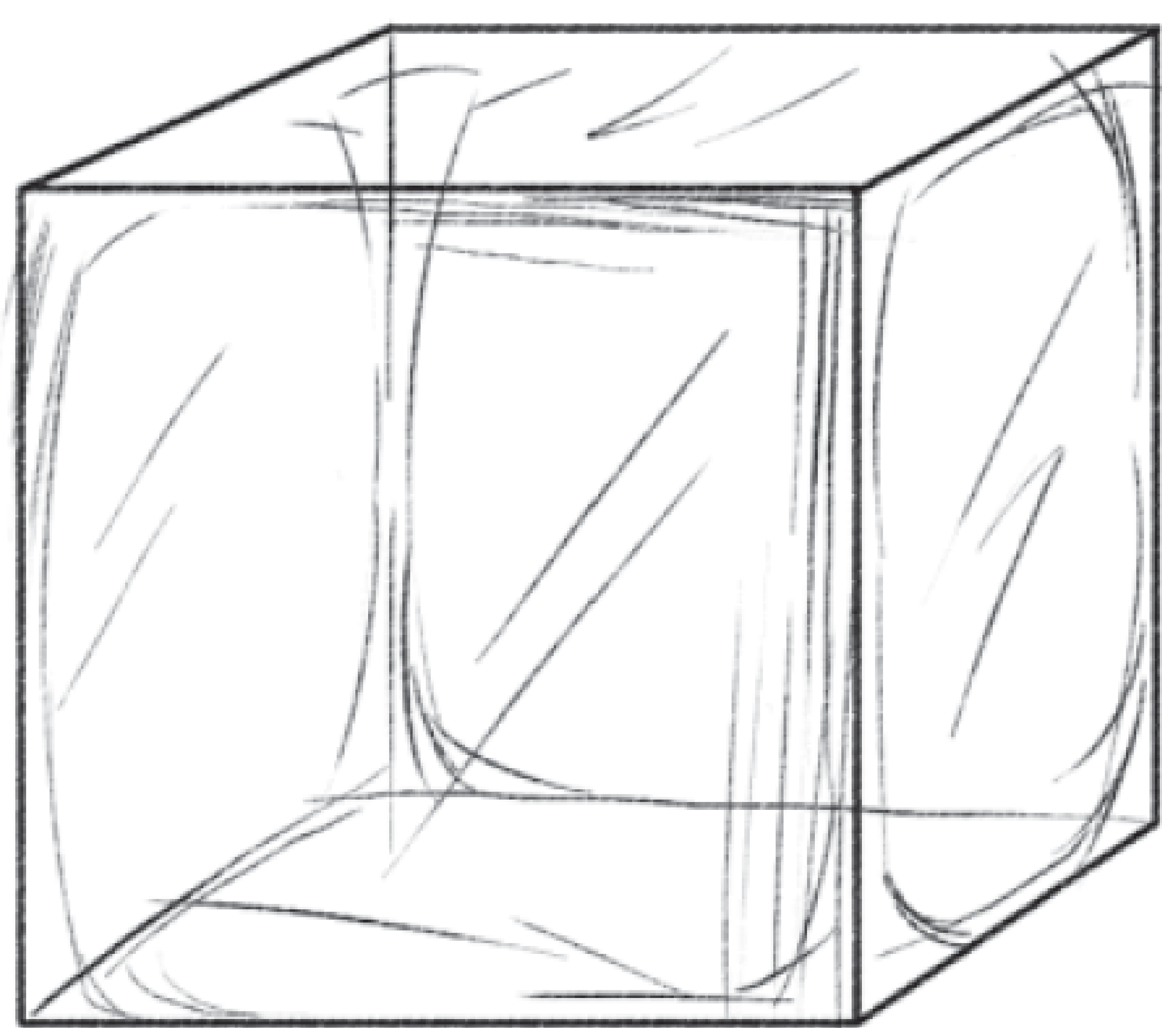
石膏质感的线条表现

正方体的边缘比较坚硬，内部的小点可以表现出石膏的粗糙感。



金属质感的线条表现

利用光影和横竖直线可以表现出正方体的金属质感。



玻璃质感的线条表现

利用光影和各种线条可以表现正方体的玻璃质感。

10.3.2 实战——九尾狐的绘制

在场景中可以用许多物体来烘托场景的气氛，如动物。在漫画中，动物往往是被当作宠物来描绘的，动物的出现必然有它重要的角色地位，所以有时候动物不仅是场景中的道具，而且还在故事中占有主导地位。下面来看看动植物的绘制方法和表现方式。

1 首先用直线勾勒出九尾狐的大致外形轮廓。



2 根据前面的草图详细绘制出九尾狐的轮廓。



3 绘制出九尾狐的眼睛，并简单绘制身体上的皮毛。



4 绘制九尾狐尾巴和腿上的图案，使九尾狐更具有野性。



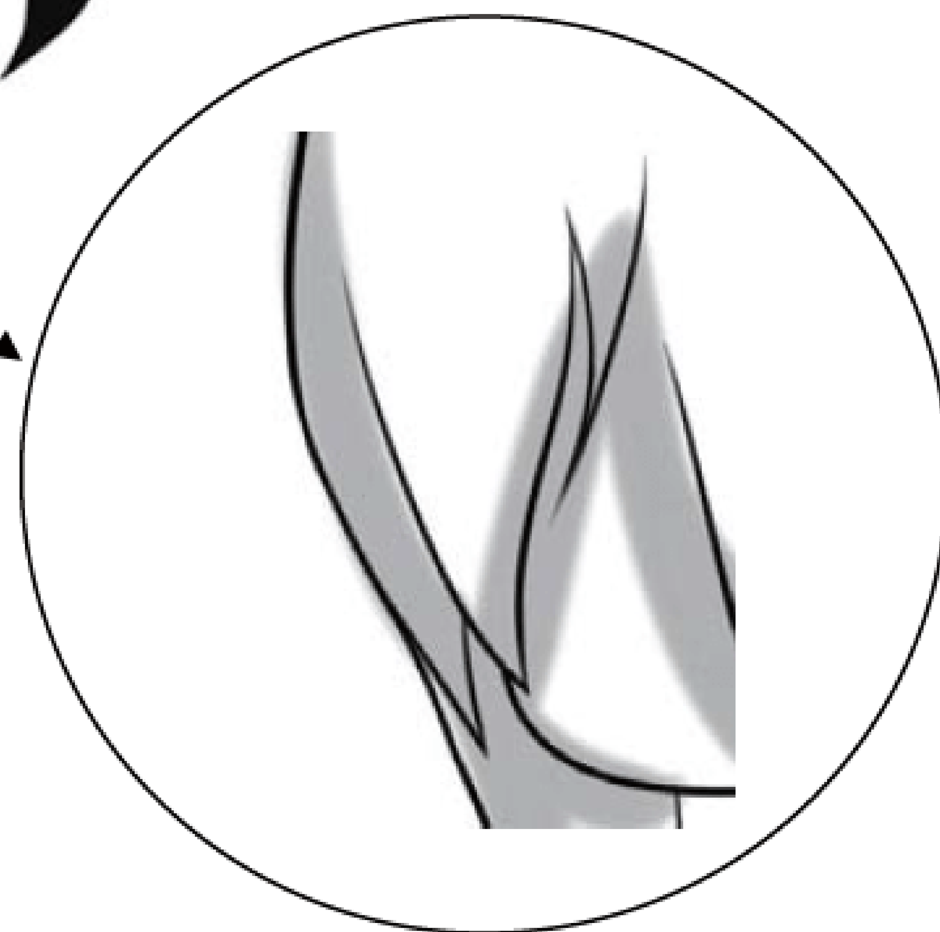
5 整理画面，最后给九尾狐添加阴影，一只具有妖性、具有野性、具有杀伤力的九尾狐就展现出来了。



在眼角处添加一条深色的印记，可以使九尾狐增加妖性。



此处的皮毛比较简单，注意要绘制出皮毛和身体的阴影效果，增强动物的立体感。



10.3.3 实战——兔子的绘制



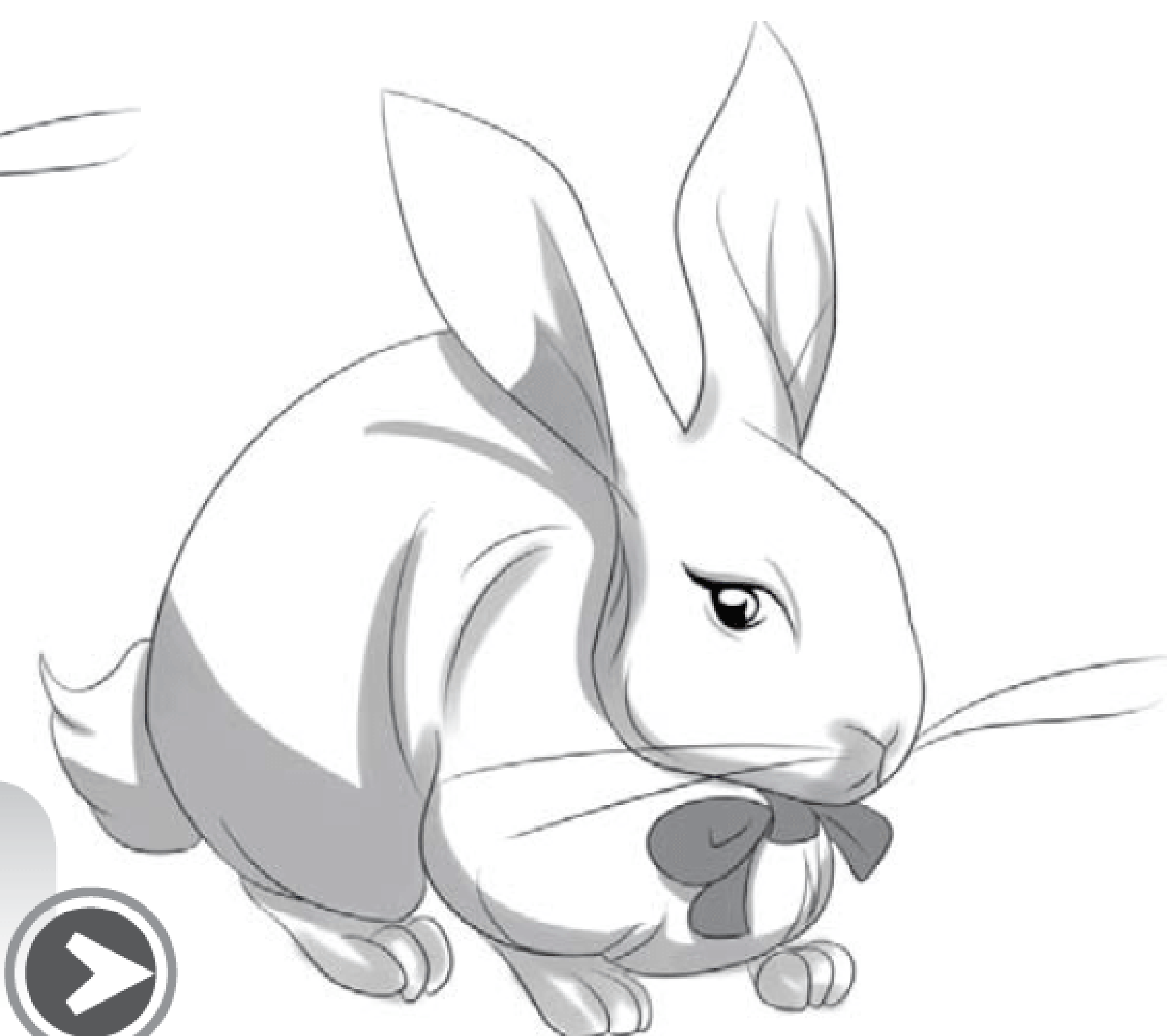


1 用直线简单地勾勒出兔子的外形轮廓。

2 根据草图用流畅的线条绘制出兔子的身体结构。



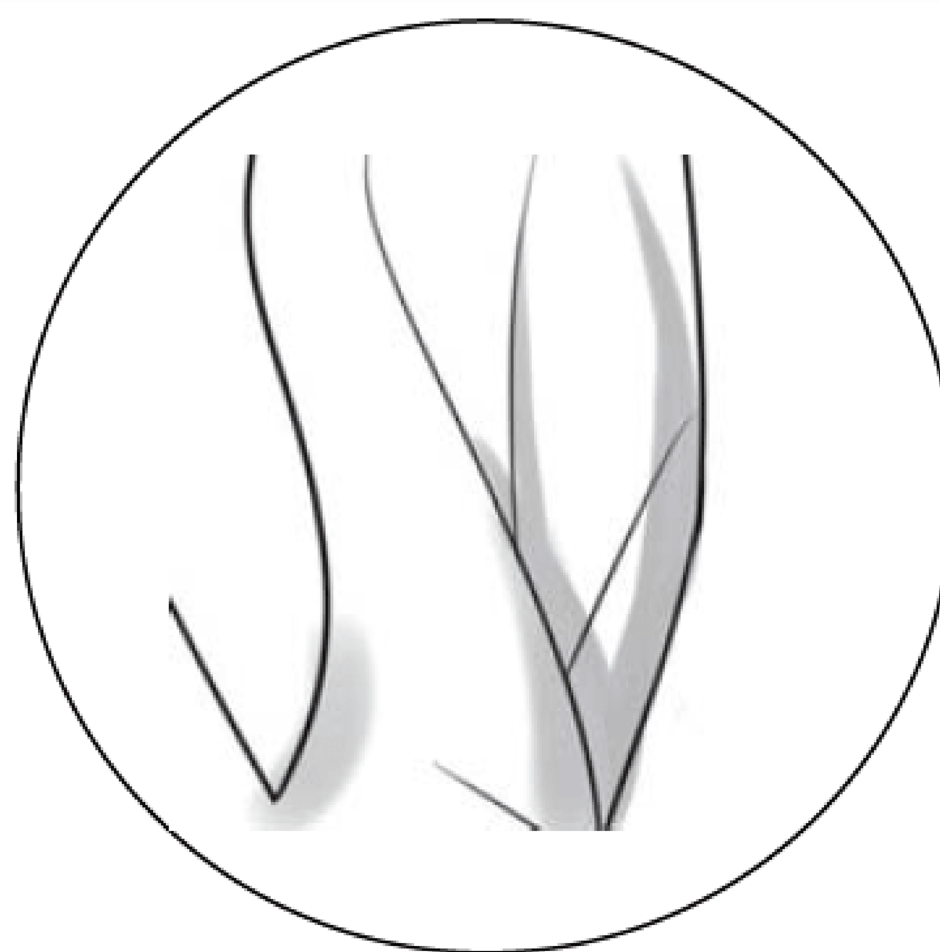
3 继续绘制兔子的身体，给兔子绘制出眼睛、皮毛、胡须以及身体上的蝴蝶结。

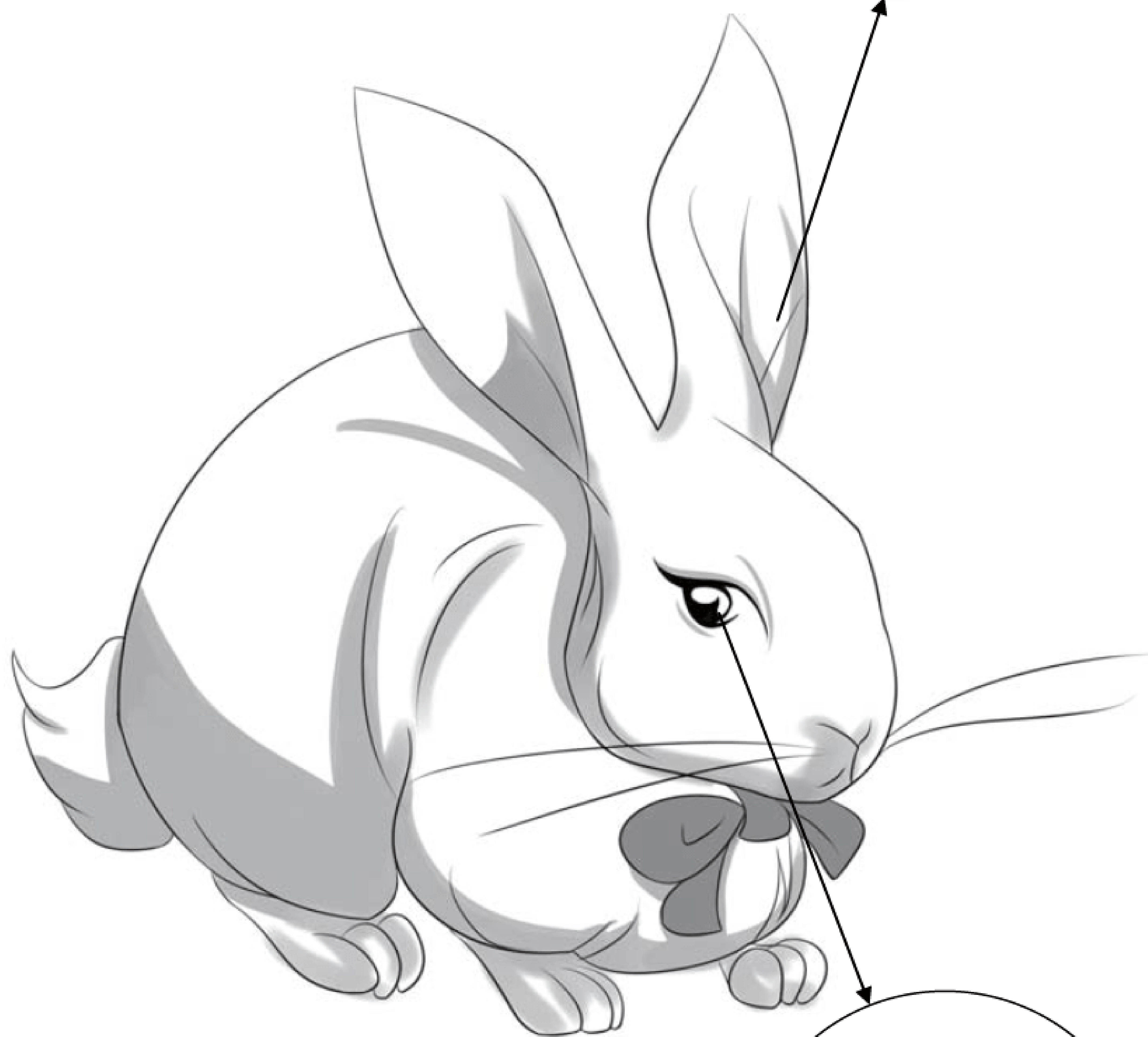


4 确定光源，绘制阴影，加深眼睛。为了区分身体与物品，可以给蝴蝶结添加一次中灰色，增强画面的对比感。

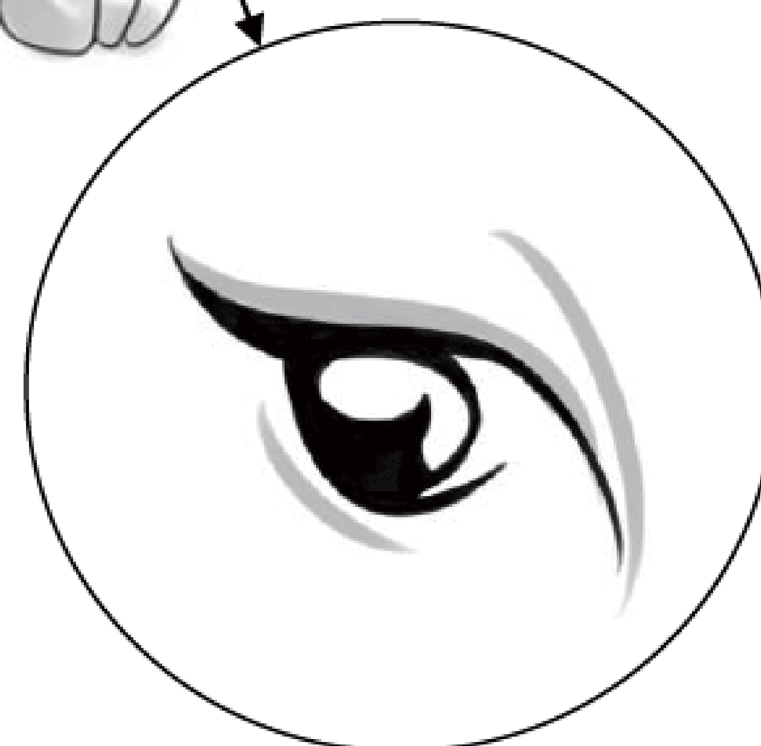
5 整理画面，一只可爱的兔子就展现出来了。

兔子的耳朵比较长，注意观察兔子耳朵内部的结构，可以用长线条表现。





眼睛是兔子的亮点，注意掌握兔子眼睛的结构，绘制出兔子乖巧的神态。



10.3.4　实战——鸟的绘制

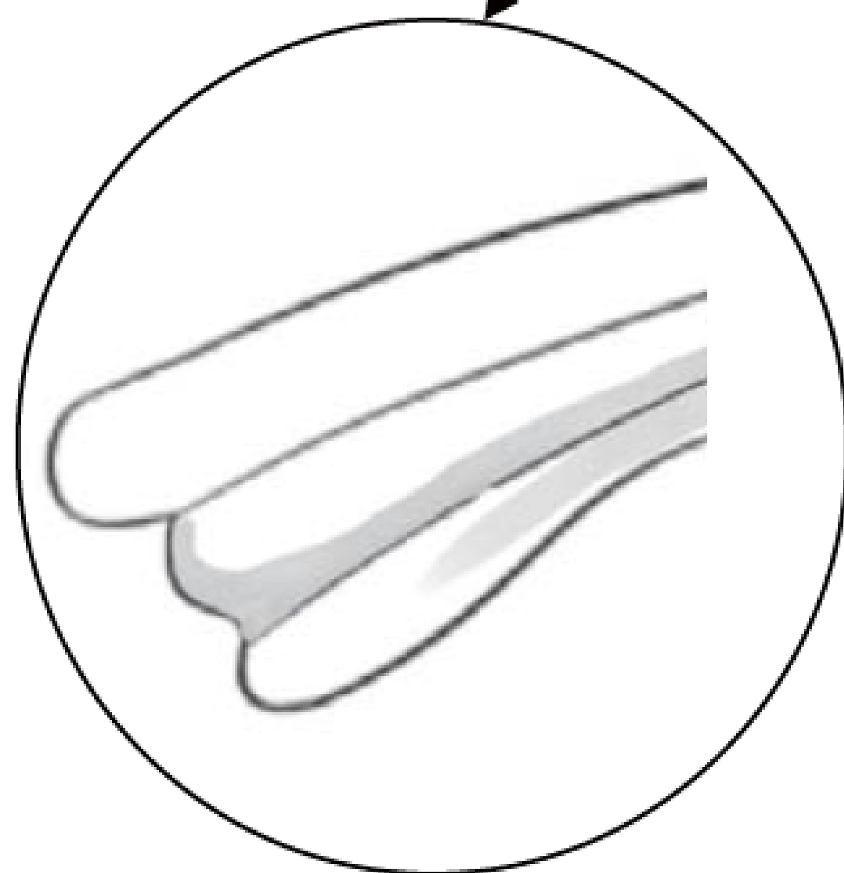

1 首先用线条勾勒出鸟叼着树叶的大致形态。
2 逐步细化鸟的身体结构和树叶。
3 进一步完善鸟和树叶的细节，给鸟添加眼睛。
4 给鸟和树叶绘制阴影，增强画面的空间感。

5 整理画面，完成最终效果，一只嘴叼树叶、展翅飞翔的鸟就展现出来了。

注意此处是鸟叼着树叶的动态，需要刻画出树叶与鸟嘴之间的插穿关系。





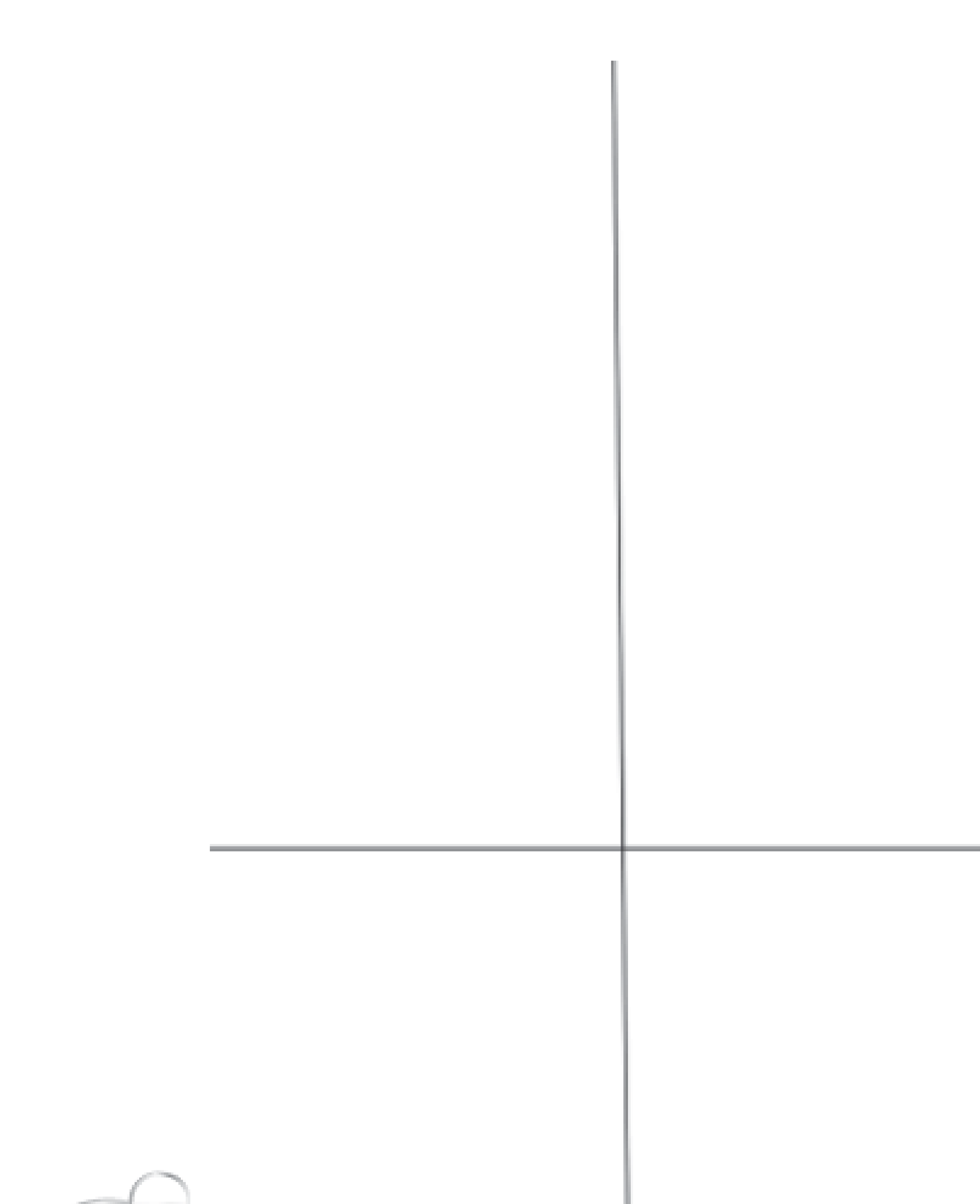


此处是鸟的尾巴，注意画出尾巴上羽毛的层次感。

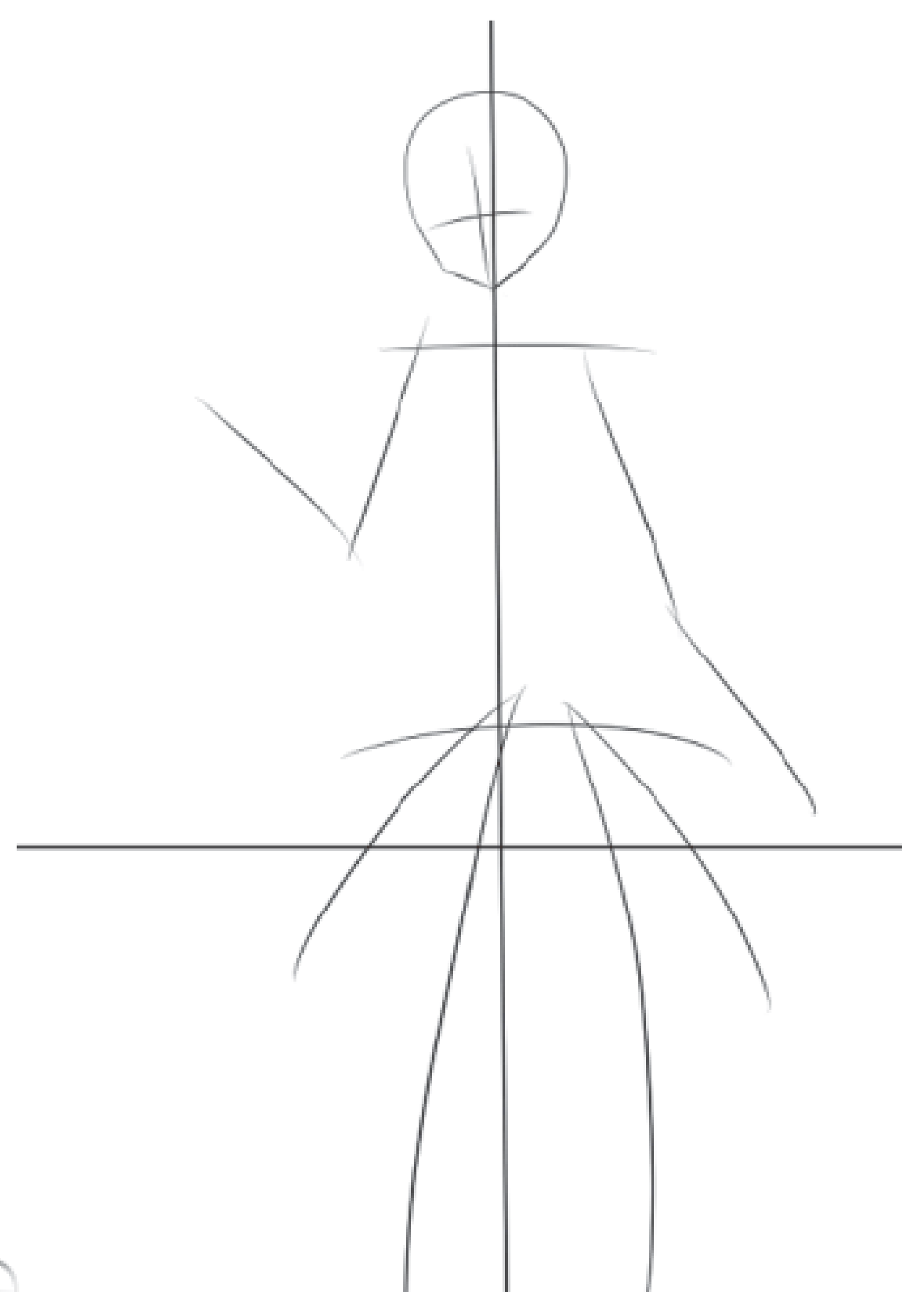
10.4 人物与场景的结合

下面通过生活中比较常见的两个场景，并结合人物绘制完整的作品。

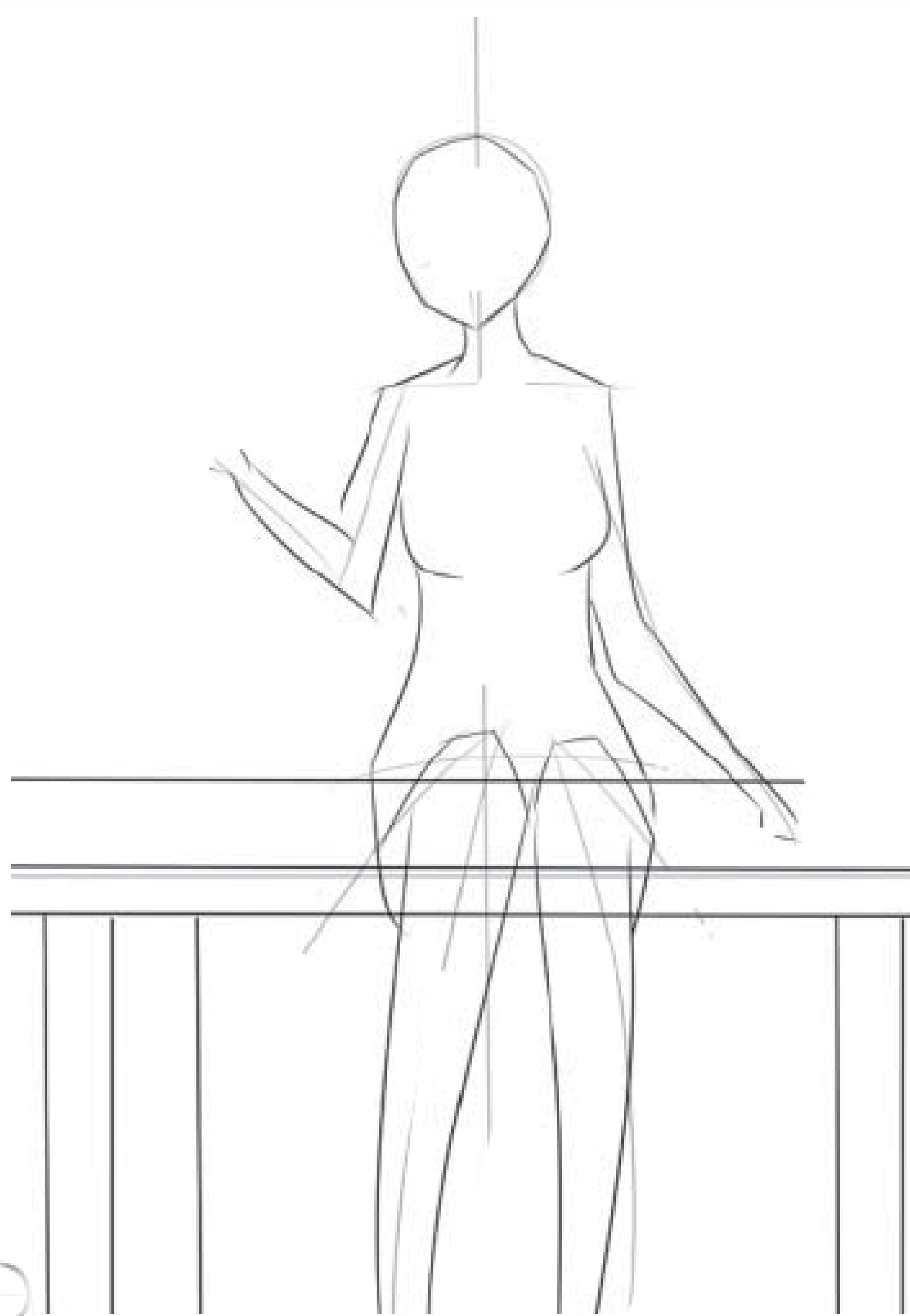
10.4.1 实战——坐在栏杆上赏花的女子



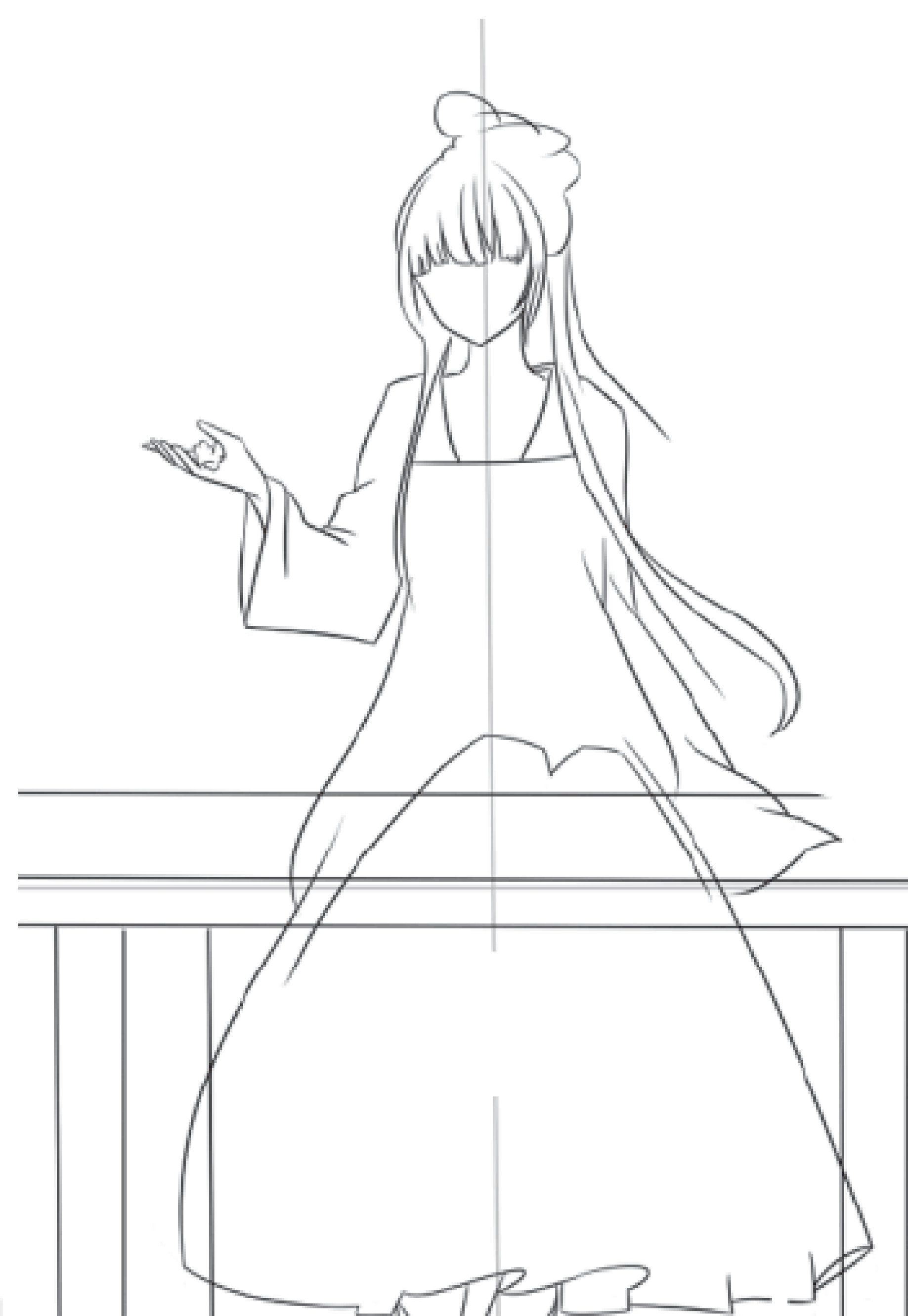
1 首先勾勒出一条水平线和人物的中线，从而确定一个视点中心。



2 在前面的基础上继续刻画出人物的大致动态。



3 在人物动态的基础上勾勒出人物的身体结构，并画出栏杆。



4 根据人物的身体结构，勾勒出人物的外形，给人物添加衣服和头发。



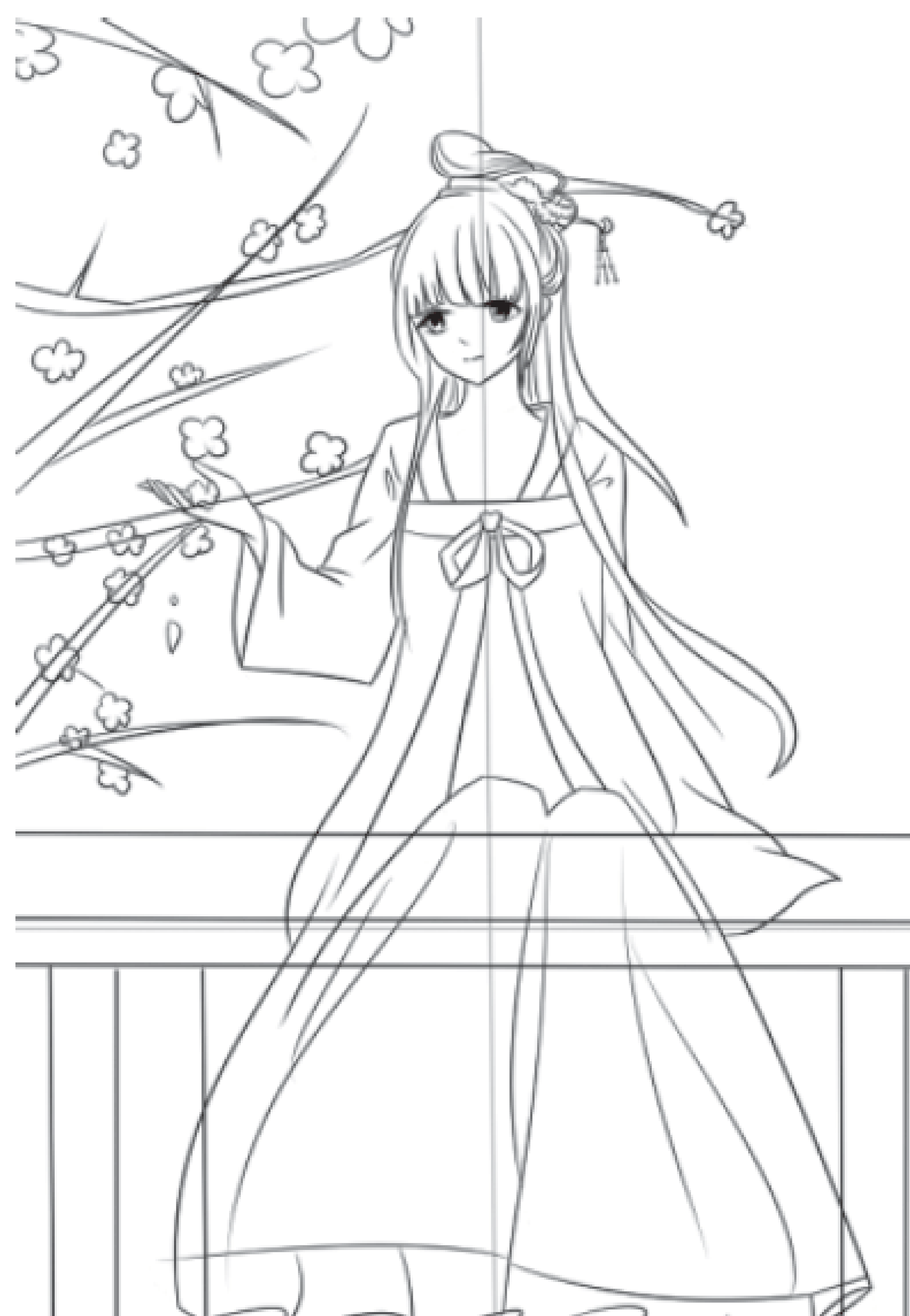
5 用线条勾勒出花枝的位置。简单添上几朵花，来确定周围花的位置。



6 画出花枝和剩下的花，这里画的是桃花，注意桃花的画法。



7 详细刻画人物的头部，并刻画出人物的眼睛，给画面添加一种灵动感。



8 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱，使人物更完整。



9 整理画面，擦去多余的部分。在栏杆上方添加几朵飘落的桃花，为画面添加美的意境。至此，场景的效果图基本完成。

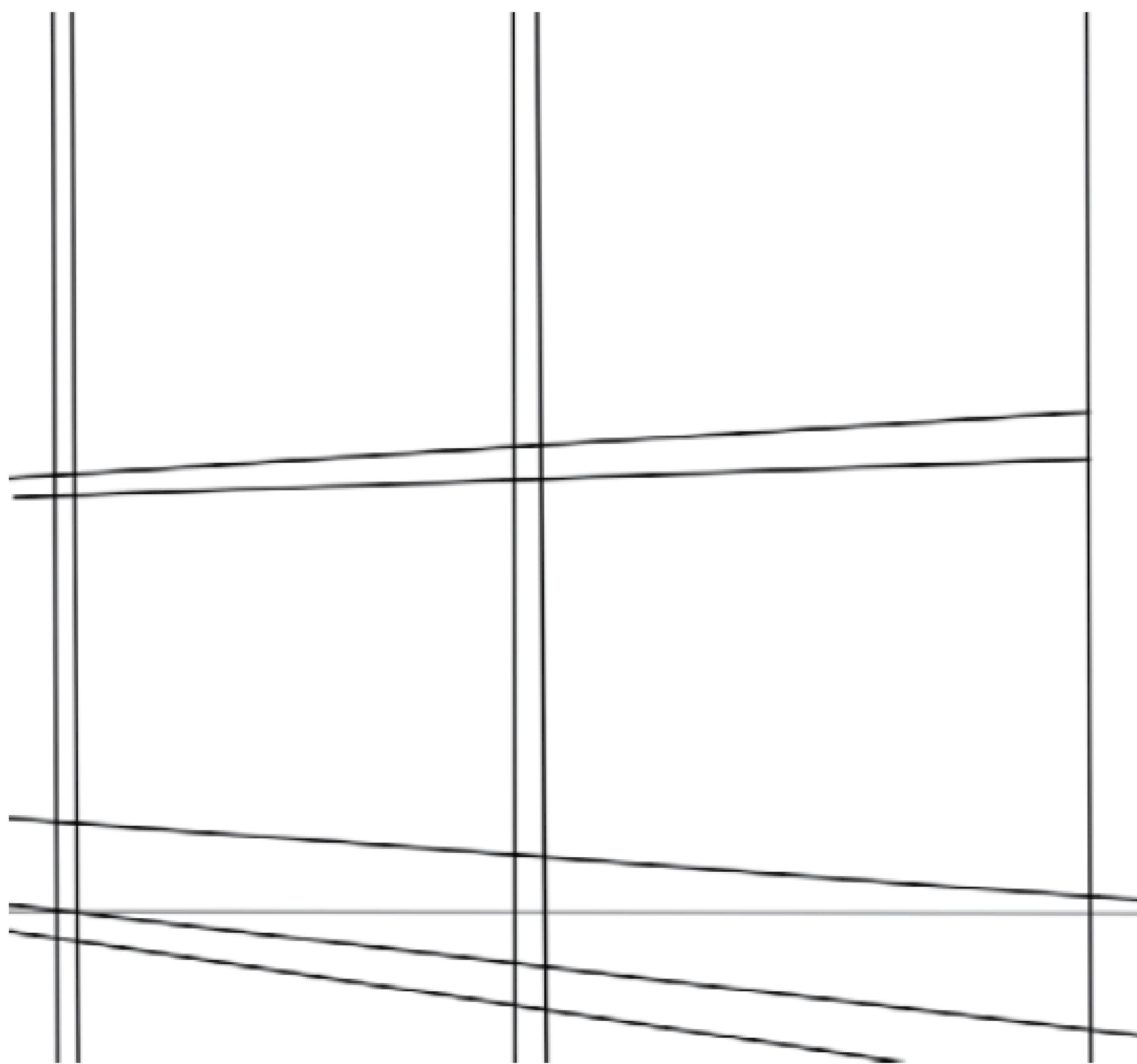


10 深化场景的阴影效果，使画面的层次感增强，擦去多余的线条，坐在栏杆上赏花的女子最终效果图完成。

10.4.2 实战——坐在门前的少年

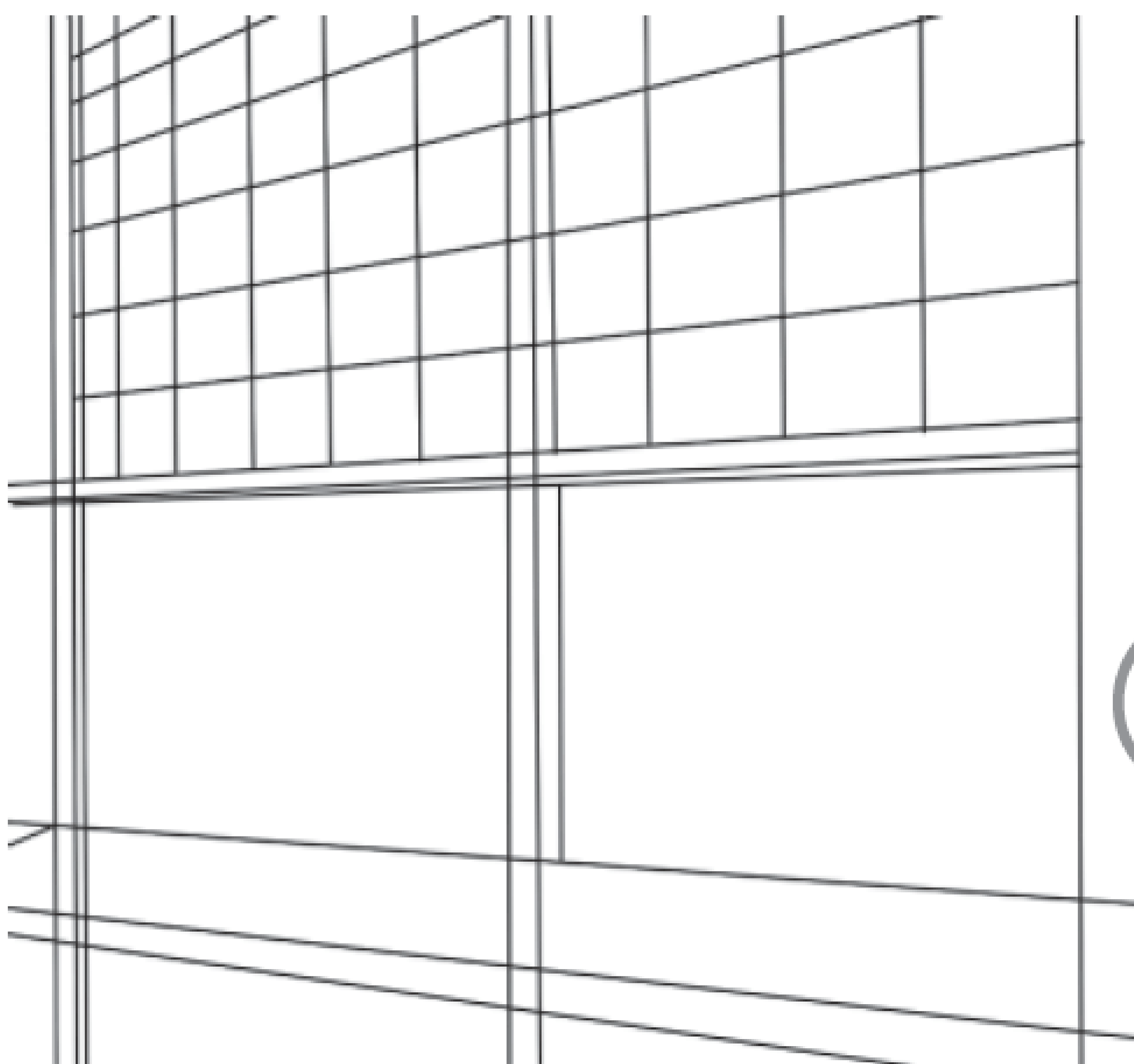
1 首先构思一个门前的场景，用线条简单地确定门的中垂线和地平线。





2 简单地勾勒出门和门前的台阶，注意要用直线进行绘制。



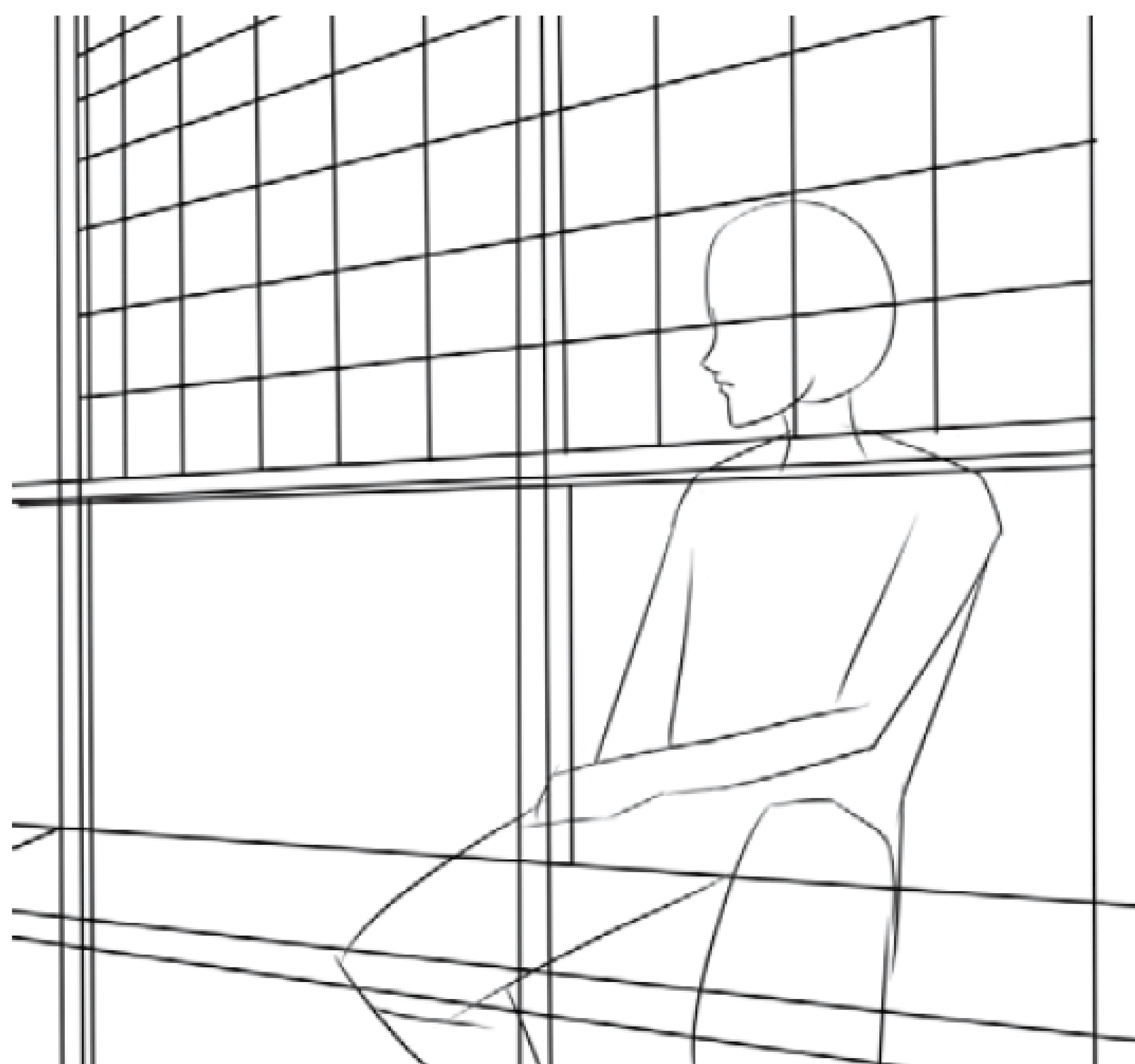


3 在上一步的基础上，对门和台阶进行细化。



4 在门前的一角勾勒出人物坐姿的身体结构。







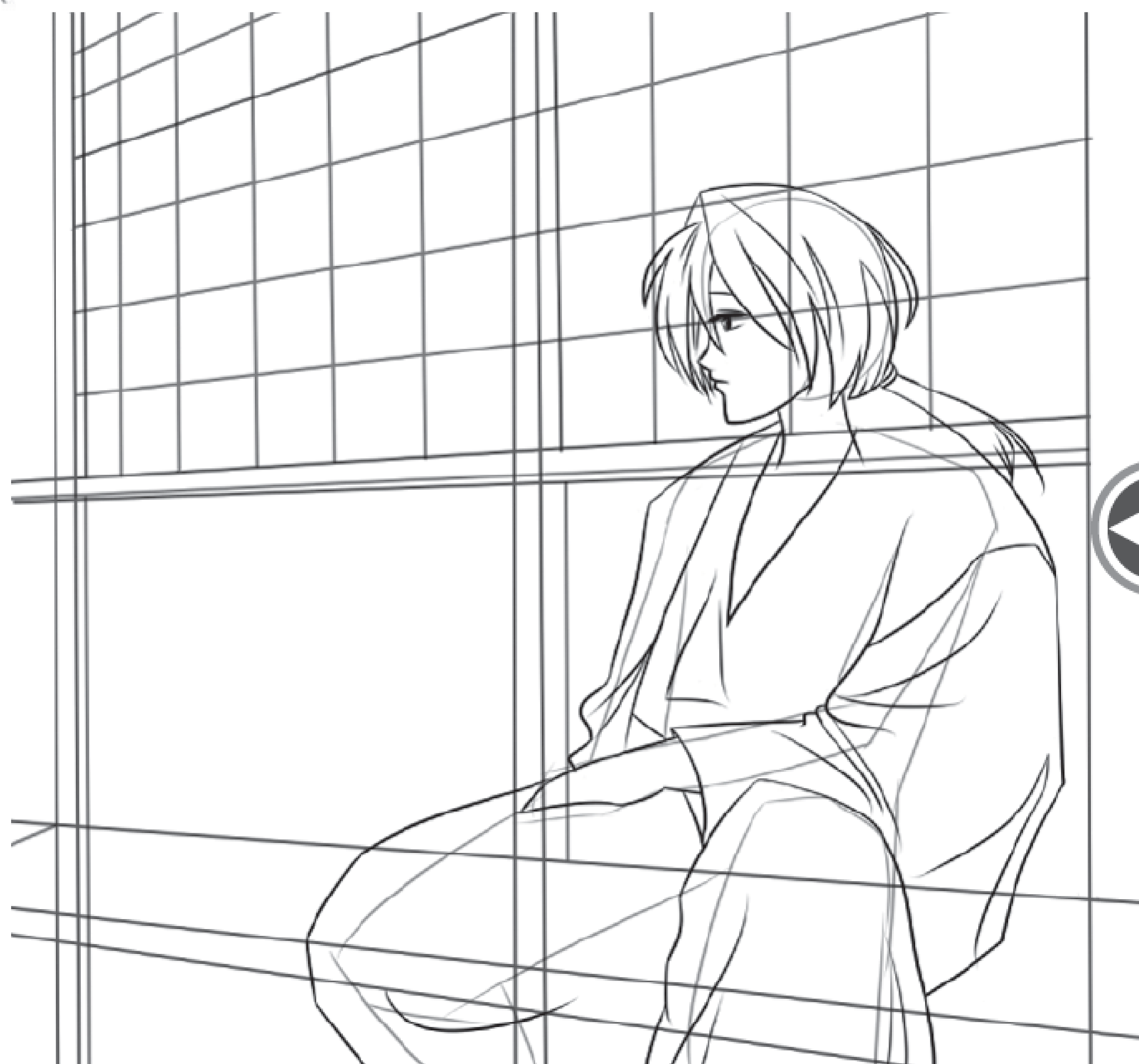
5 根据人物的身体结构，画出人物的外形，给人物添加头发和衣服。



6 详细刻画人物的头部，给人物添加眼睛。





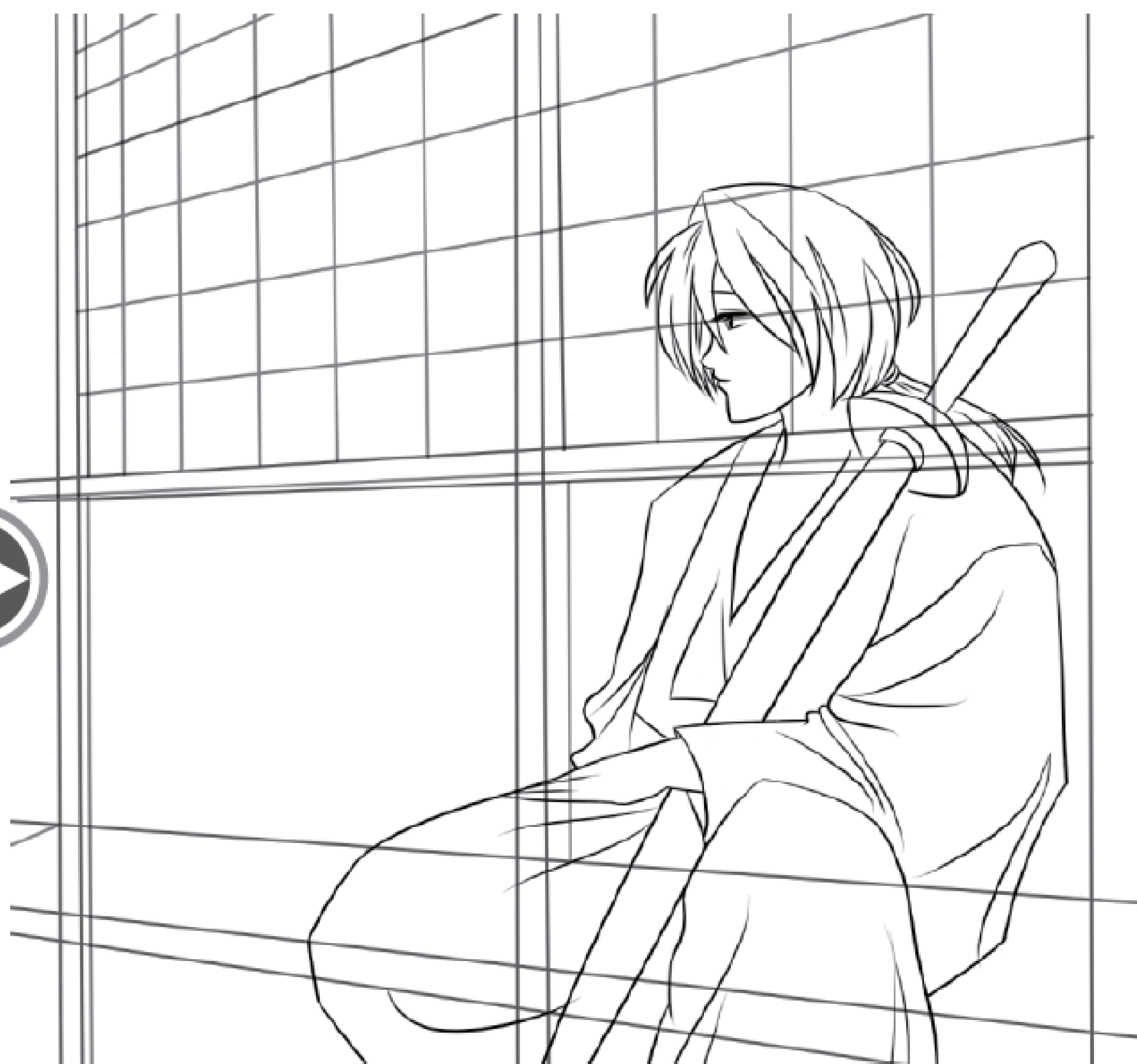




7 详细刻画人物的衣服，给衣服添加褶皱。注意，坐着时的褶皱比较多，要仔细地刻画。

8 给人物添加一把刀，注意刀是抱在胸前的，要画出刀在衣服上形成的褶皱。

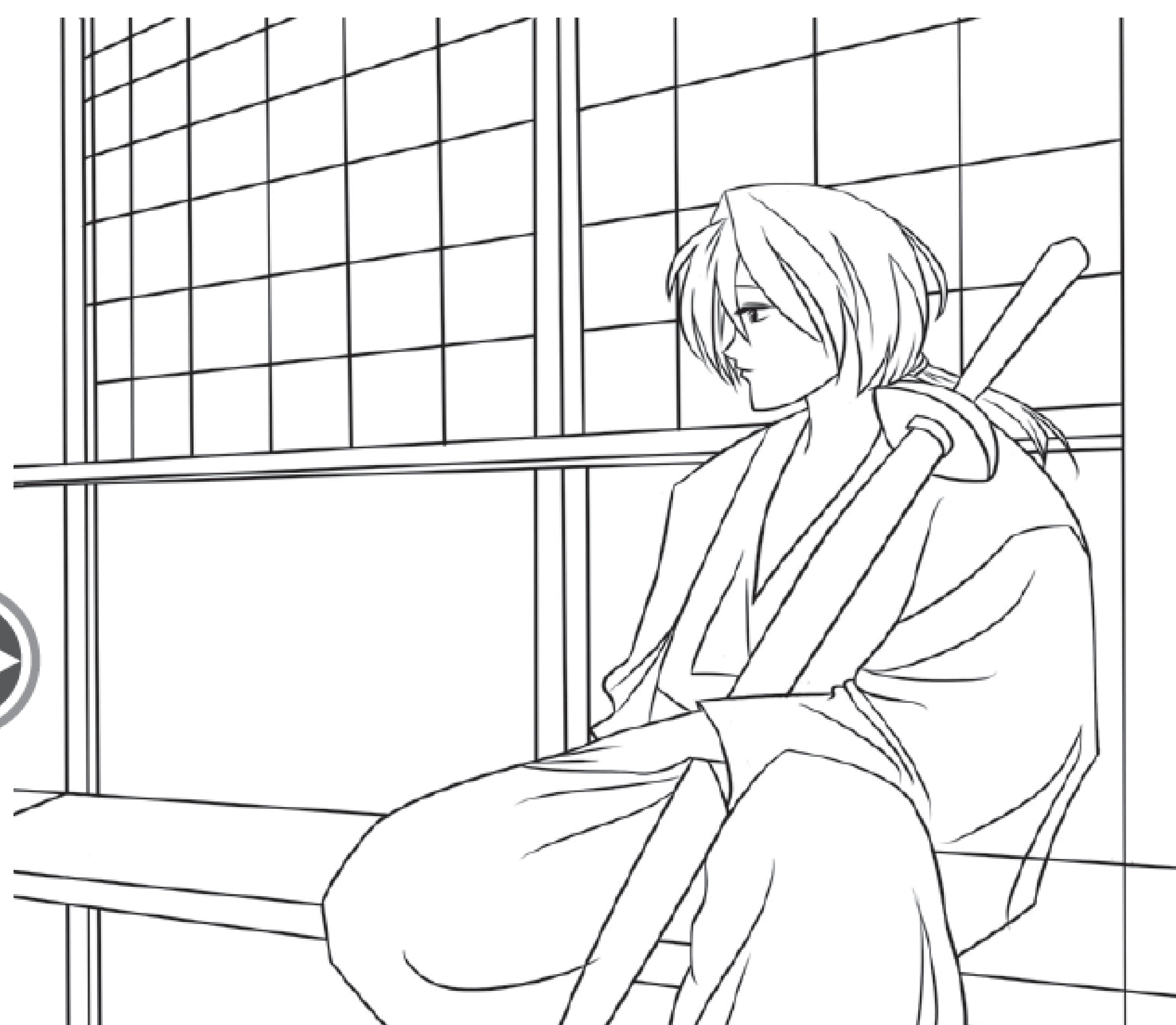




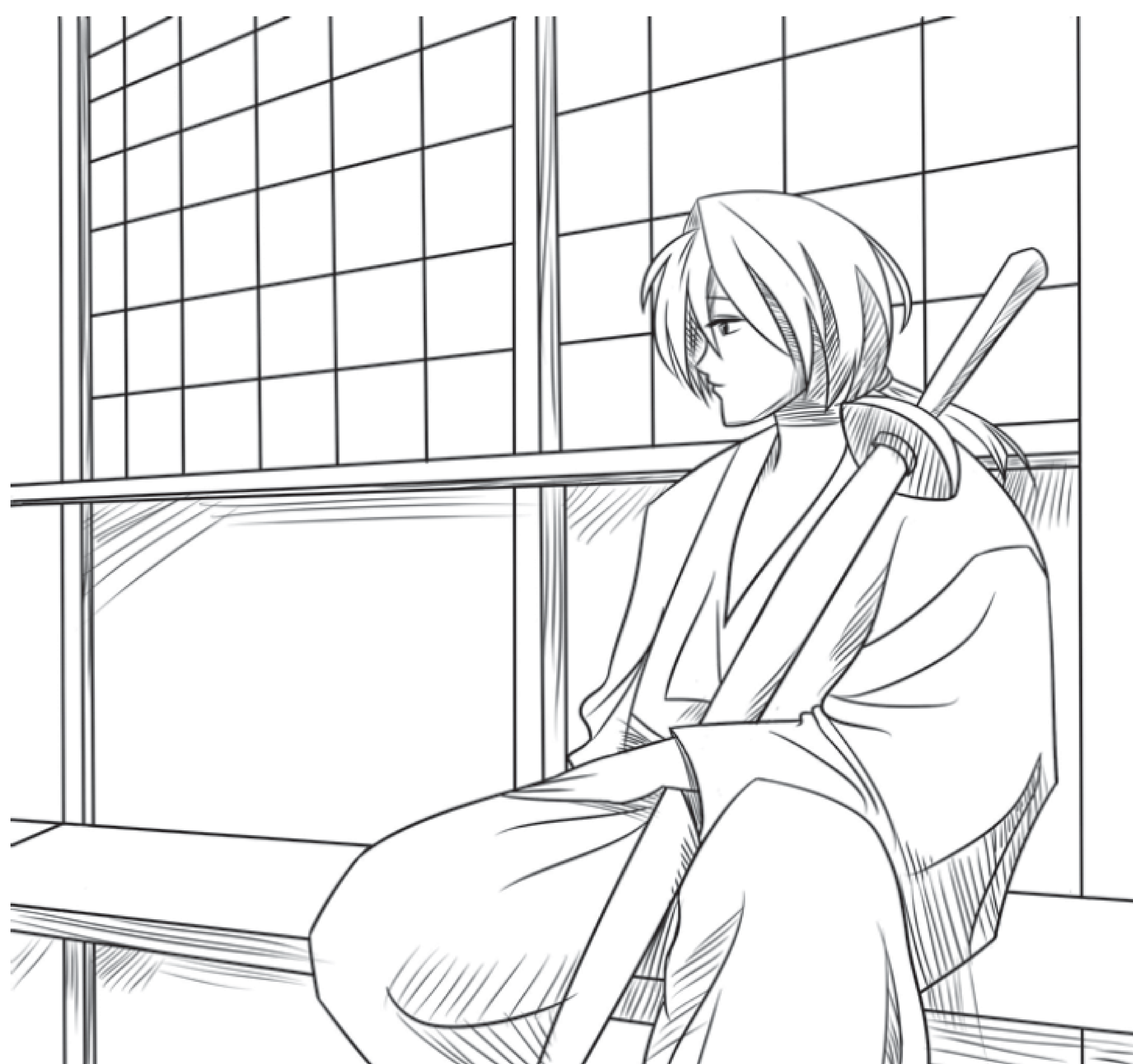


9 整理画面，擦去多余的线条，一个坐在门前的少年就绘制完成了。





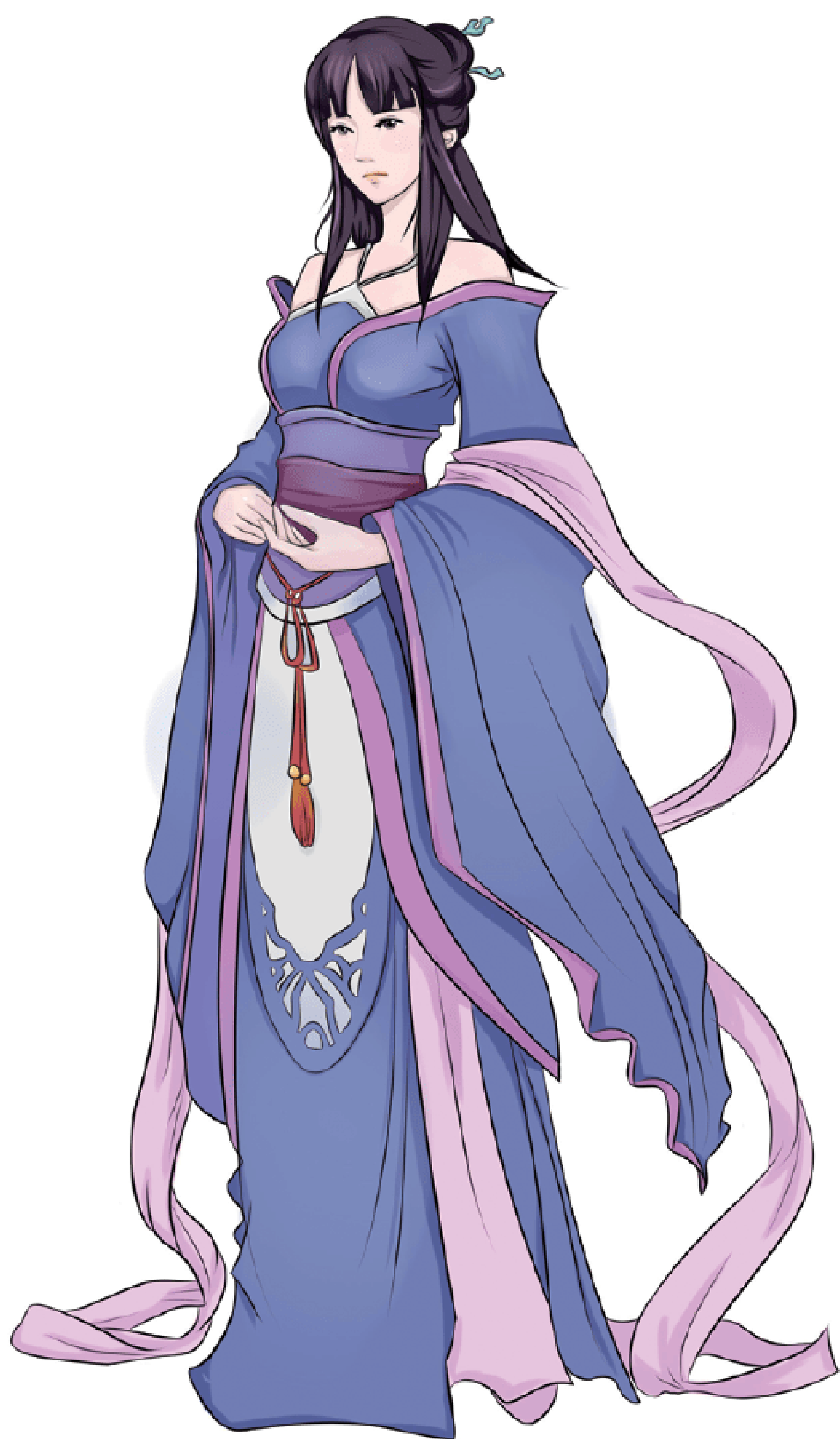
10 给场景添加一层阴影，注意光是从人物的右边照射过来的，人物左边形成的阴影比较多；然后调整画面不当的地方，完成最终效果图。绘制这种场景时，主要把握的是场景前后的透视关系。



第11章

百变古风人物上色技法

通过给人物上色，可以使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更有魅力。本章主要讲解人物上色所使用的工具和SAI的上色基础，并且通过两个上色实例进行人物上色的讲解，使读者能够快速地掌握上色的技巧并且能够有效地运用到作品中。

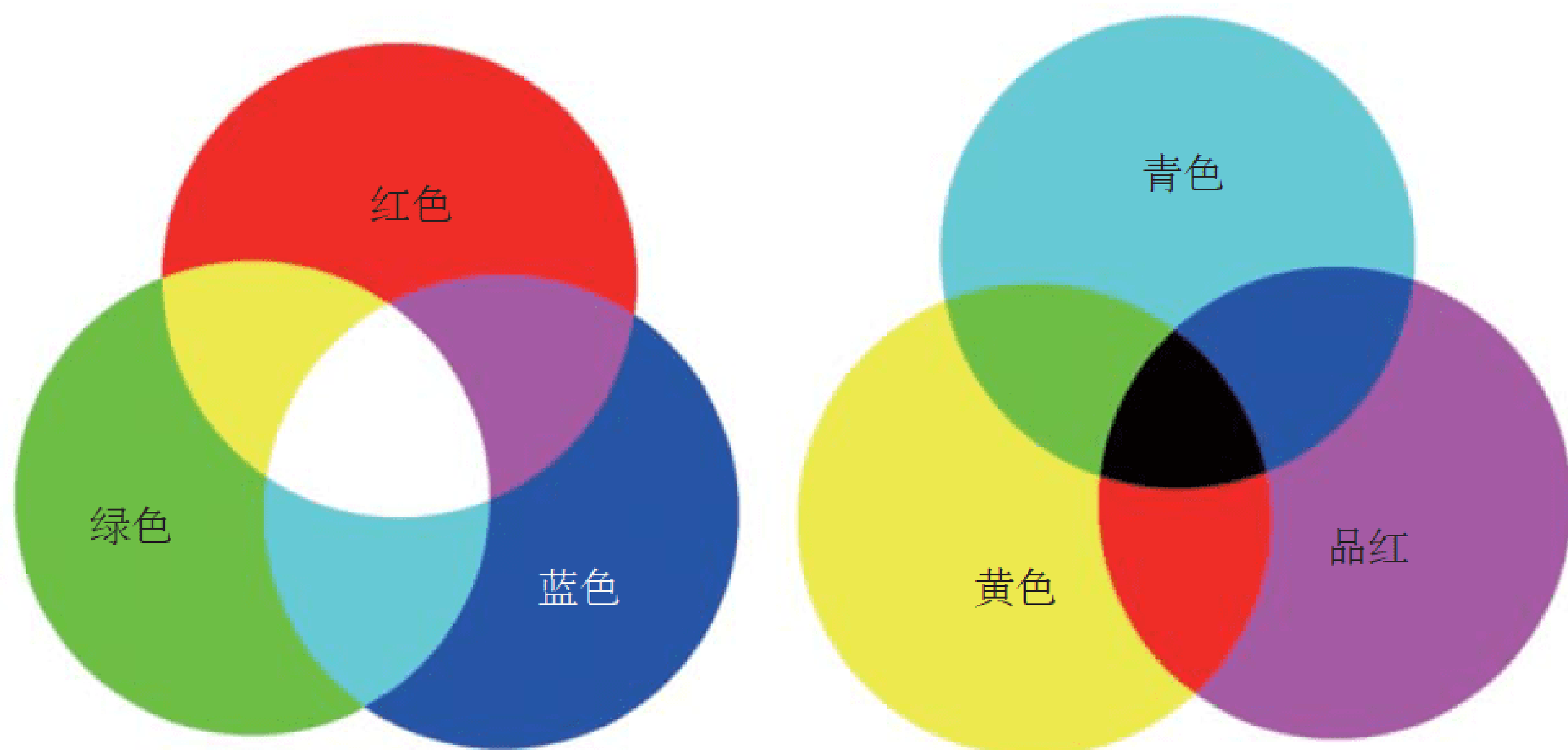




11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮且丰富的漫画，下面就来学习有关色彩的一些基础知识。

11.1.1 三原色



光的三原色用RGB表示，R、G、B分别代表红、绿、蓝三种颜色，它们是所有色彩的基本构成元素。R、G、B的强度均为100%时，混合颜色为白色；强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色用CMY来表示，C、M、Y分别代表青色、品红、黄色，它们是印刷色彩中常用的三原色。在印刷的过程中会添加黑色，黑色以字母K表示，所以在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

11.1.2 色性

色性即色彩的冷暖分别。色彩学上根据心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调。暖色调指红、橙、黄；冷色调指青、蓝；中性色调指紫、绿、黄、黑、灰、白。在绘画中，暖色调给人以亲密、温暖的感觉，冷色调给人以距离、凉爽的感觉。

色性原理

当我们看到红、橙、黄等暖色时，往往会联想到太阳、大火或喜庆热烈的场面，并产生一种温暖的感觉。反之，看到绿、青、紫等冷色时，会联想到月光、冰雪、海水、树林，并产生凉爽或寒冷的感觉。在一色中，如在大红色中，稍混入黄色会变得暖些，稍混入兰色就变得冷些。现实生活中的色彩千变万化，可以分为冷暖两大对立系统，依据冷暖倾向对其进行比较，就能够寻找到展现在我们眼前的任何一种复杂而微妙的色彩。



11.1.3　补色和同色

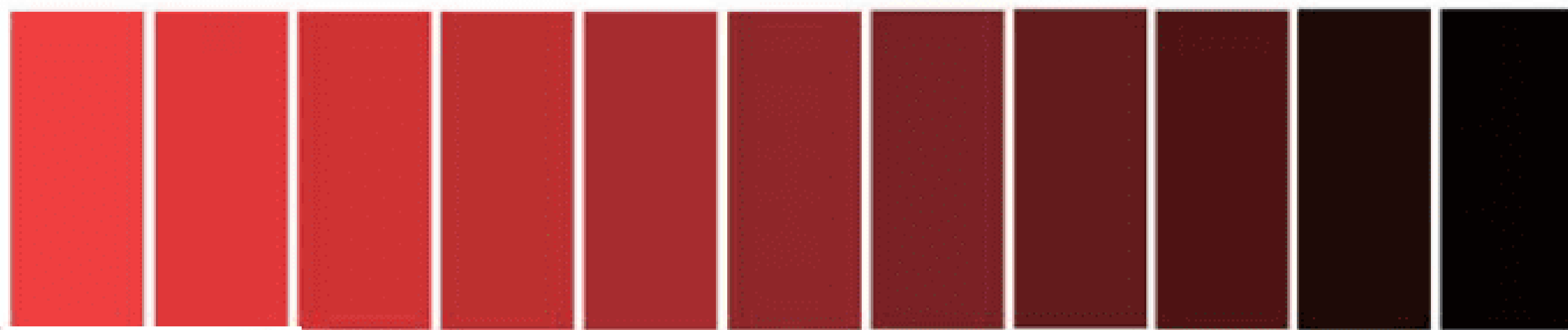
补色又称互补色、余色，如果两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的每条直径两端上的色彩都称为互补色。在色环中，不仅红与绿是补色关系，黄绿、蓝、蓝绿三色，都能够与红色构成补色关系。



有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的美感，然而倘若补色以高纯度、高明度等面积搭配，会产生比互补色组更强烈的刺激性，容易使人的视觉感到疲劳而无法接受。

任何一对互补色，它们既互相对立，又互相满足。任意一对互补色都是由三对基本补色引申而来的，也就是色相环上的三对色，黄与紫、橙与蓝、红与绿。当它们同时进行对比时，相互能使对方达到最大的鲜明性；但它们互相混合时，就互相消除，变成一种灰黑色。

同色是指由渐变得来的相近的一系列颜色。





用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉。但如果对颜色的掌控力度不好，画面则会显得花和乱。



同色调的画面和补色调正好相反，同色调的画面会显得很柔和，并且很唯美和梦幻。但如若色彩掌握力度不好，画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.4　冷暖色调的对比

任何画面，都有冷暖色调对比，一幅画面要想使暖色调更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它，反之亦然。画面中的冷暖色对比要有主次之分，这样画面才会清晰，但色彩的冷暖不是绝对的，而是相对比较而言的，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖了。

一幅画面总是充满了对比，没有对比就会失去表现力。要明确画面主题，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但若乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主、杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到了夜晚的清冷，刀光的寒芒会更加突出紧张的气氛。



以上是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，搭配少量绿色调，又可以让画面不至于单调。

在不同的冷暖对比上，同一色调看上去在暖色背景部分偏冷，在冷色背景部分则偏暖，这是由于冷暖对比产生的感觉上的差异。

11.1.5　光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，因为物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩有必要掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成灰面过渡，在暗部会因为环境色出现反光。在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。

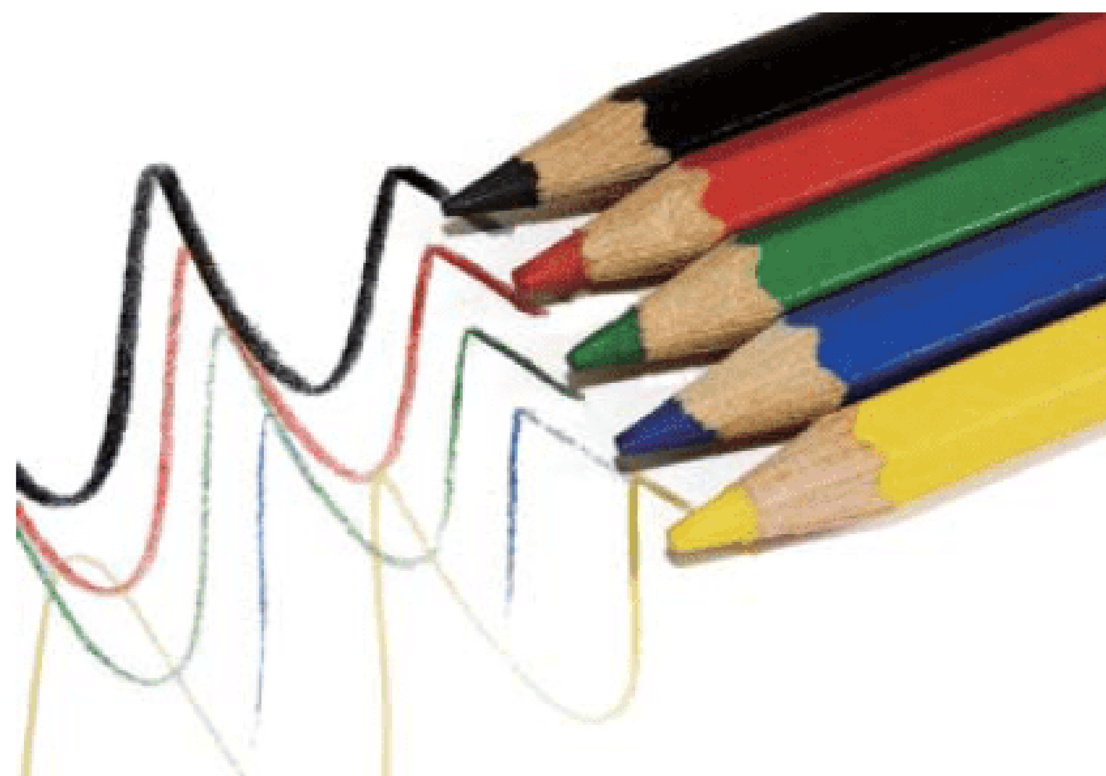


11.2　传统上色工具

传统上色工具是指在画纸上手绘上色的工具，对手绘的熟练程度要求比较高，新手需要多练习才能更好地把握工具的上色特性。

11.2.1　彩色铅笔和油画棒的运用

彩色铅笔



彩色铅笔是一种非常容易掌握的涂色工具，画出来的效果以及物相都类似于铅笔。

彩色铅笔也分为两种，一种是水溶性彩色铅笔，另一种是不溶性彩色铅笔。不溶性彩色铅笔可分为干性和油性两种。一般市面上卖的大部分都是不溶性彩色铅笔，价格便宜，是绘画入门的最佳选择；画出的效果较淡，简单清晰，大多可用橡皮擦擦除，有着半透明的特征，可通过颜色的叠加，呈现不同的画面效果，是一种比较具有表现力的绘画工具。水溶性彩色铅笔又叫水彩色铅笔，蘸上水之后就会变成像水彩一样，颜色鲜艳亮丽，十分漂亮，而且色彩很柔和。



油画棒



油画棒是一种油性的彩色绘画工具，一般为长10厘米左右的圆柱形或棱柱形。



油画棒的手感细腻、滑爽、铺展性好，叠色、混色性能优异。

11.2.2 各种上色的颜料工具

给图案上色的颜料有很多种，如水彩、水粉、彩色墨水等，下面就一一介绍它们的作用和特点。

水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩的透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，遮盖能力差，但可以通过调色绘制出各种不同的颜色。





水粉

水粉又称广告色，是不透明的水彩颜料，可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。



彩色墨水

彩色墨水分为染料系和颜料系两种，推荐使用颜料系墨水，因为它更容易上色，颜色鲜艳，使用时需要加水调和。





马克笔

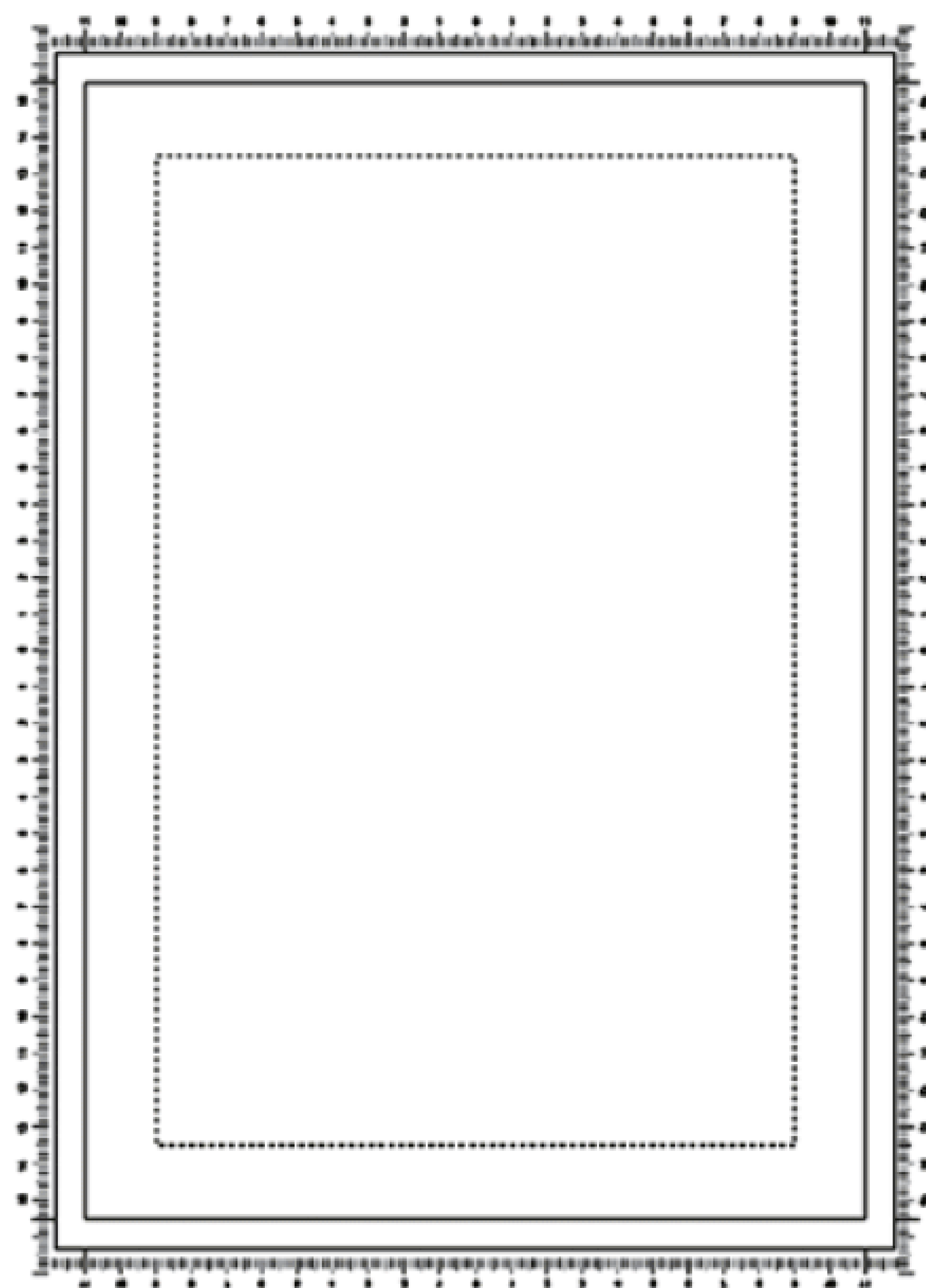




马克笔又称麦克笔，可分为水性、油性和酒精性三种。油性马克笔快干、耐水，而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，色彩柔和。水性马克笔颜色透亮，沾水使用时与水彩类似。

11.2.3　宣纸的选择

绘制漫画的纸张也很重要，不同的漫画风格选用不同的纸张上色会有不同的效果，下面来看看如何选择合适的纸张。



有些绘画者练习时会选择使用原稿纸直接上色，用原稿纸上色时一般应少用水彩等颜料，而多用彩色的画笔。



真正的宣纸，发色好，拉力强，耐反复渲染，能见到较清晰的笔触。

宣纸可分生宣、熟宣两种。生宣纸能产生洇化作用，不宜大面积渲染，每笔间会出现一条无色的胶痕，所以多用于山水画；熟宣纸加涂明矾和骨胶，不洇化，主要用于工笔画，很适合古风人物的绘制。

从以上的特点来看，挑选宣纸时应特别注意，先买一张用浓墨划上一笔，干后看是否呈现灰色，然后用淡墨平行连续绘制几笔，看是否出现无色胶痕，最后用笔根沾淡墨，笔尖沾焦墨，把笔散锋，在纸上反复擦写，如果淡的盖在浓的上面，而浓的又不化开，就是较好的净皮，绘制水彩风格的漫画比较好。

使用不同的宣纸绘制漫画时要把握好尺度，否则修改起来会很麻烦。



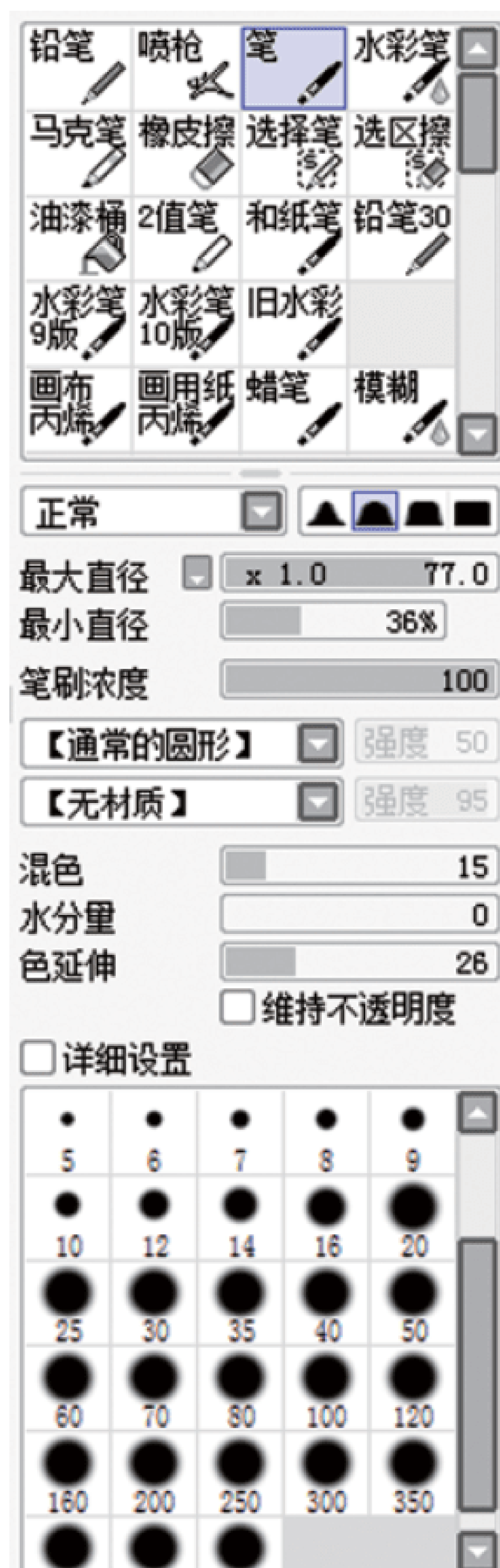


11.3　SAI上色基础

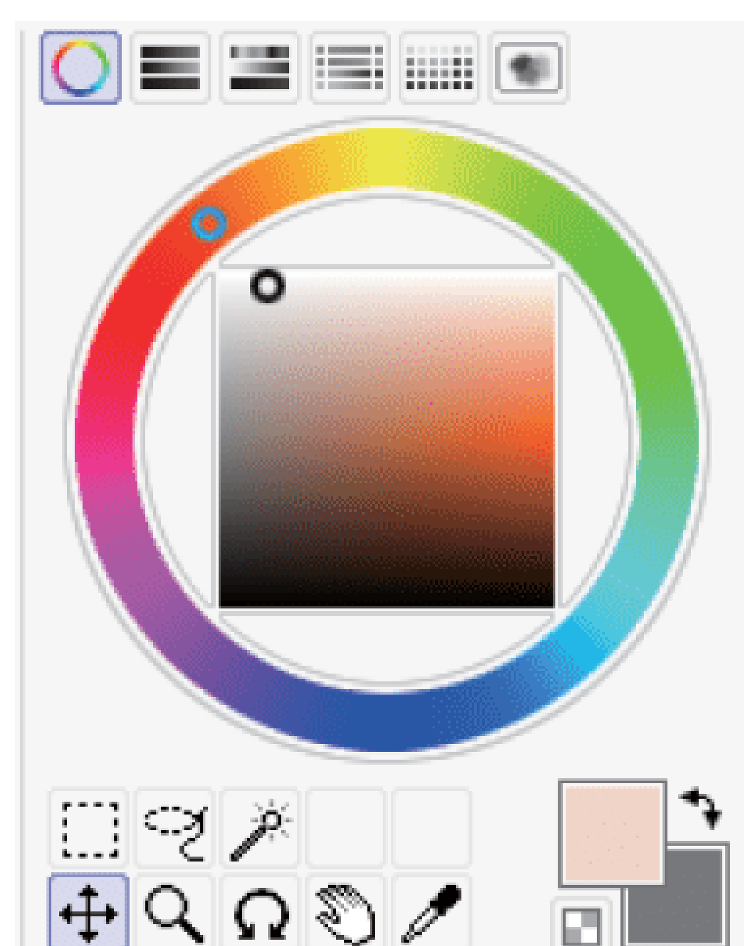
计算机上色有多种方法，根据不同的工具有不同的上色方法，随着科技的高速发展，可以用鼠标直接上色，但一般不推荐这种方法，因为鼠绘上色需要长时间的绘画积累和对软件的熟练程度，并不像真正意义上的手绘。现在一般使用数位板结合绘图软件来上色，这样表现出来的线条就如在纸上作画一般真实、精致。

SAI软件是比较常见的上色软件，下面就来了解SAI软件的上色基础和一些技巧。

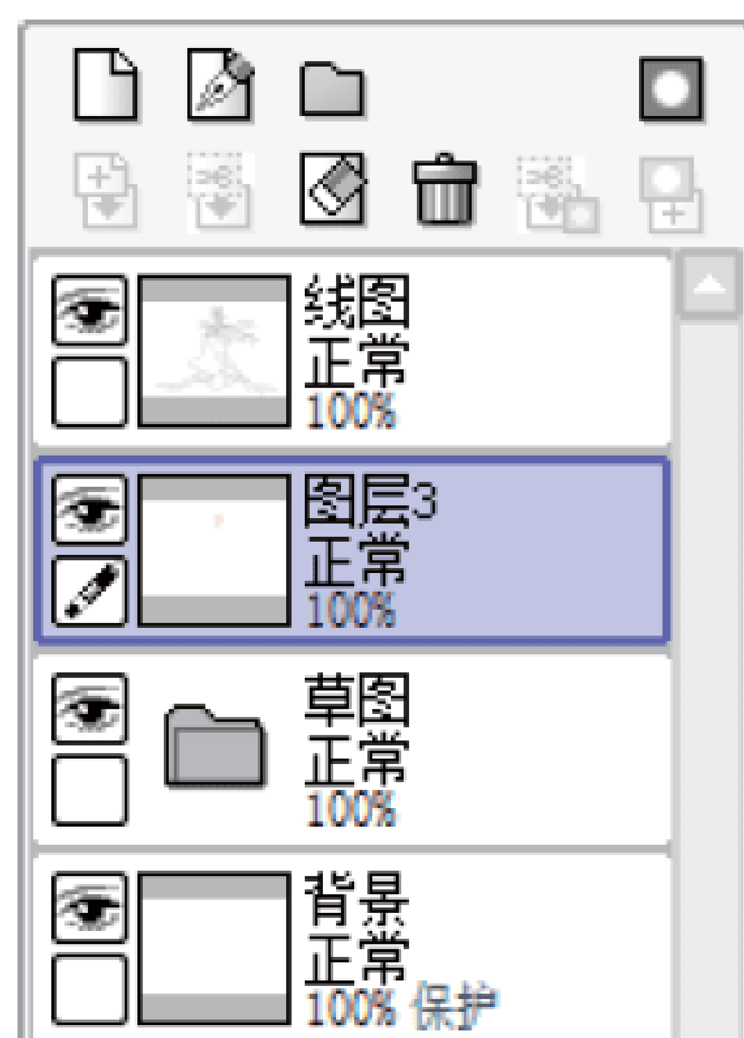
11.3.1 绘画常用的一些面板



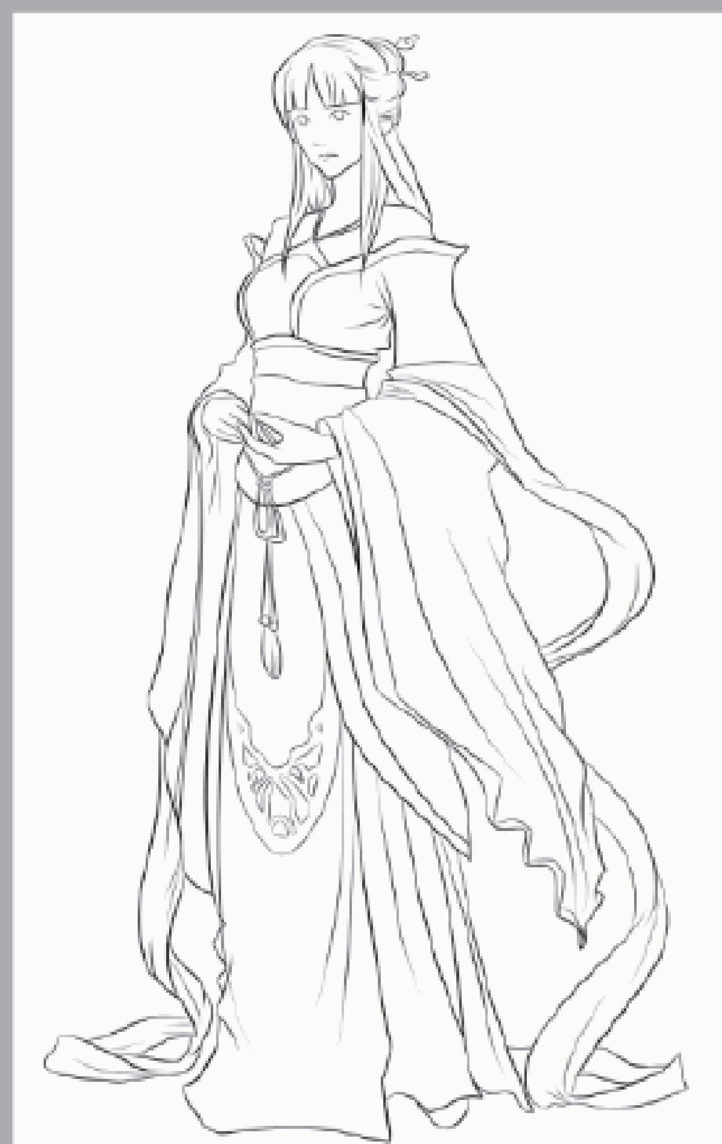
这是画笔面板，在使用不同的画笔时可以根据需要调节出不同的效果。



这是色板面板，是上色时要用到的面板。在此面板中可以存入自定义的颜色，以及部分工具的属性面板。



这是图层面板，是上色时必定要用到的面板。绘制复杂的漫画时可分出多层以方便管理，也可以利用图层模式调节出许多意想不到的效果。



这是工作面板，只有在白色区域中才能进行工作，相对于Photoshop，SAI的工作面板是可以随意旋转的。



11.3.2　橡皮擦工具

橡皮擦工具也是在绘画过程中经常使用的工具之一。在绘图时难免会出现错误，这时候可以利用橡皮擦擦去多余的部分。同时还可以设置橡皮擦工具的属性，将颜色擦出过渡的效果。



没有做任何处理的头发　　用橡皮擦擦出过渡效果和立体感　　添加高光后的效果

11.3.3　涂抹工具

涂抹工具采用了模拟真人手指的涂抹方式，可以将颜色涂抹出拖尾过渡的效果，这样就可以省去反复擦拭图像的麻烦了。



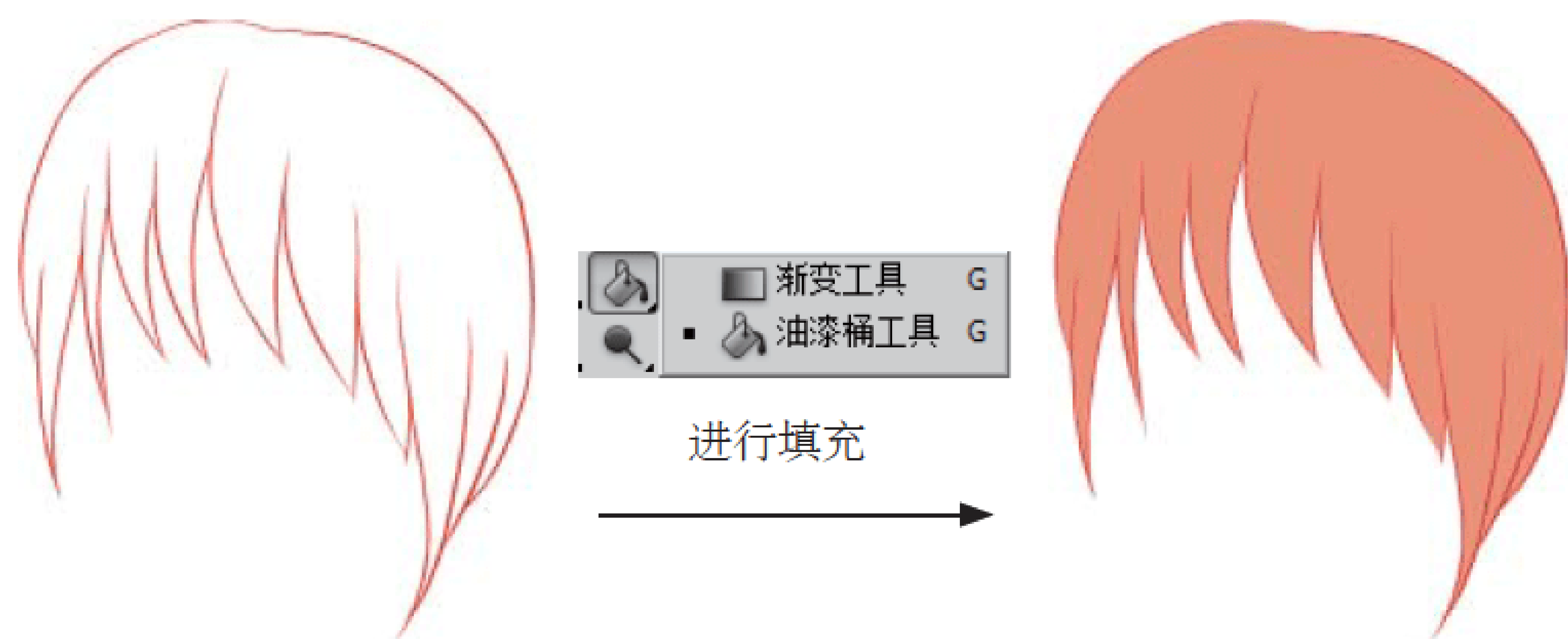
一个红心



用涂抹工具涂抹后的红心

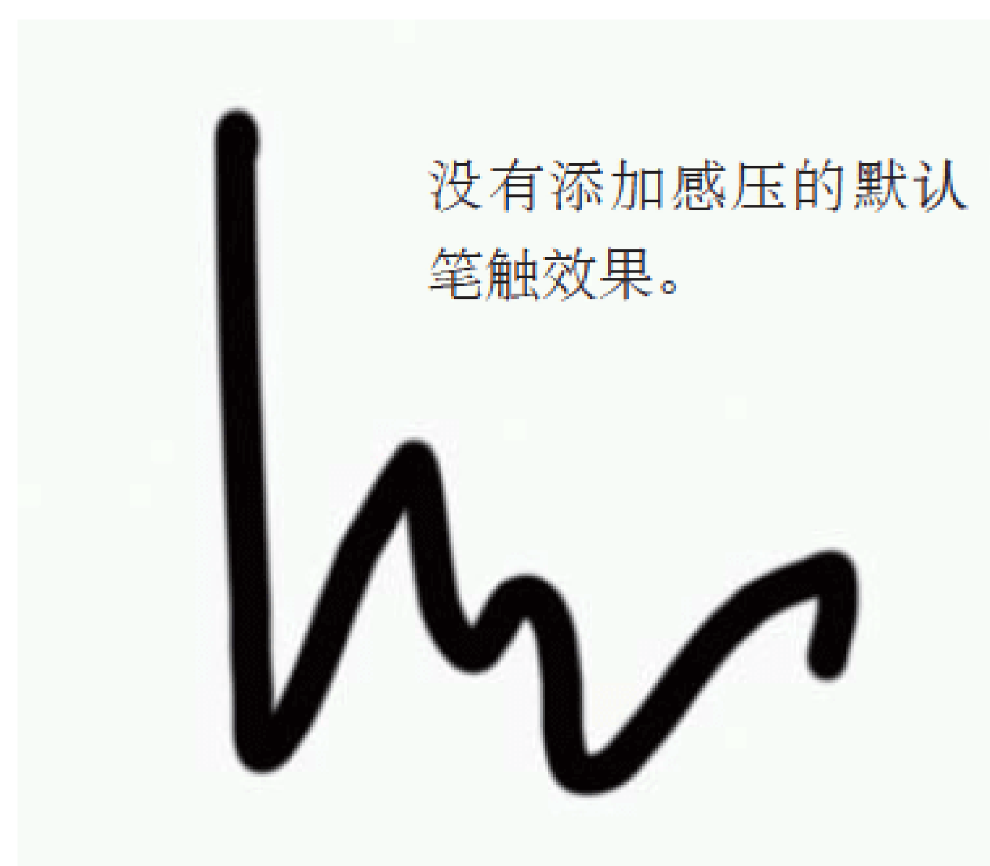
11.3.4　填充工具

在绘画过程中，可以将绘制的线稿尽量用闭合的线条连接。这样可以方便创建选区，以及使用油漆桶工具进行颜色的填充。



11.3.5 画笔工具的使用

画笔工具是SAI中绘制图像最为常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以根据画面的比例，缩放画笔大小来刻画。下面来看看画笔工具的绘制效果。





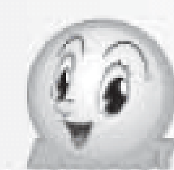
11.3.6 上色工具的使用

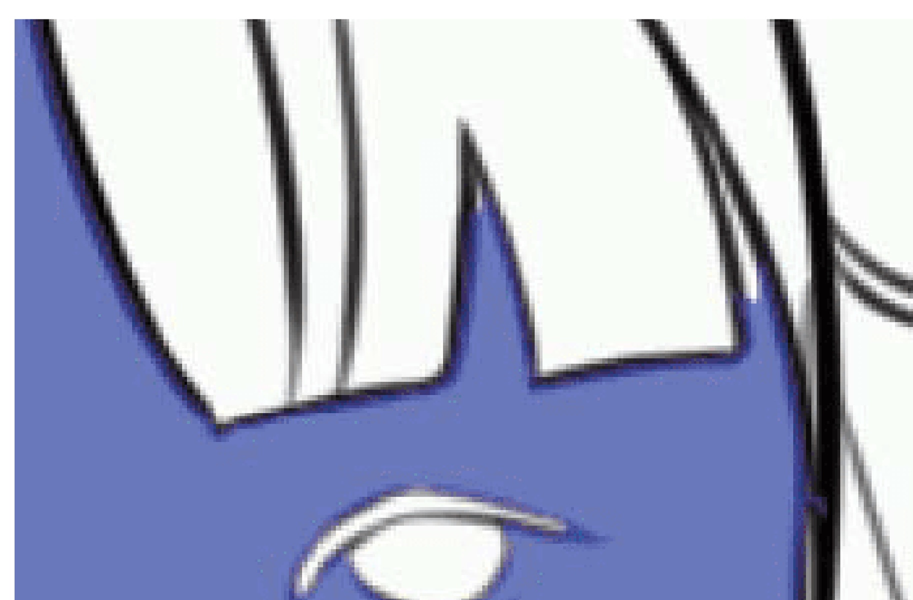
在SAI中，一般上色时会选用魔棒工具和选择笔工具，这两个工具的结合使用，可以更加快速地上色。



用魔棒工具选择要上色的区域后，被选区域会呈蓝色。



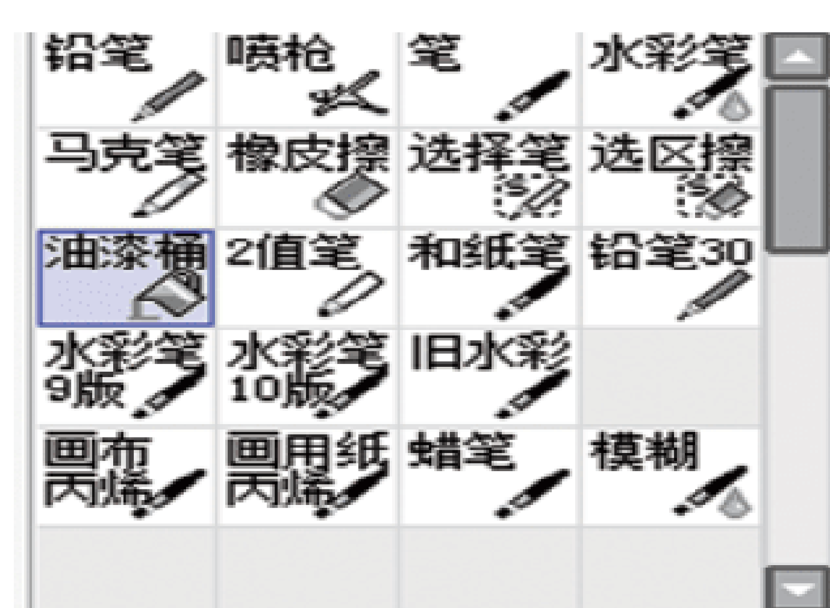






用魔棒工具选择要上色的区域后会有一些边角的地方选择不到，这时就可以使用选择笔工具。





最后使用油漆桶进行填充上色。

11.4　倾国倾城的女子

如果对色彩不能很好地把握，可以参照优秀作品的色彩进行上色，这样对色彩的配色方面就会有个大概了解。下面开始绘制实例。

11.4.1　实战——绘制线稿





1 首先用简单的线条勾勒出人物的身体结构，这里设计的是一个站姿。

2 在上一步的基础上给人物添加头发和衣服。









3 继续刻画人物的头发和给人物添加五官。

4 整理画面，完善人物的衣服，以方便下面的上色工作。

11.4.2 实战——人物头部上色





1 首先从皮肤开始上色，给人物的皮肤铺上一层偏肉色的肤色。注意，作为皮肤的底色，颜色不要太重了。

2 在底色的基础上，给人物的皮肤添加一层阴影，阴影用底色较深的颜色添加即可。



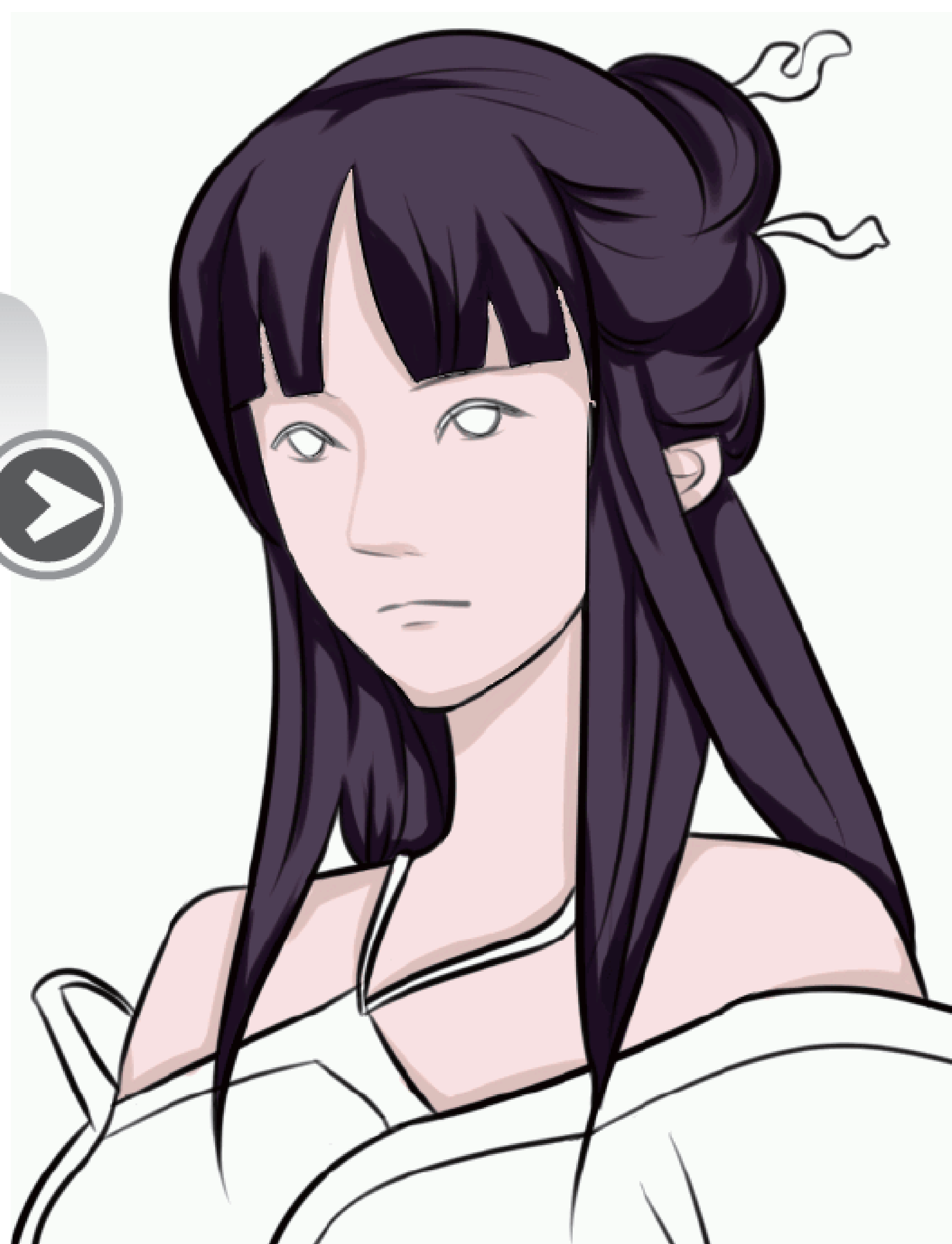




3 大胆地给人物的头发添加一层偏紫的灰色调，人物头发的颜色主要看个人喜好添加。

4 在底色的基础上，给人物的头发添加一层阴影，阴影要用更深的底色才行，与整个头发的色调一致。





11.4.3 实战——人物衣服上色





1 给人物的衣物添加一层蓝色。



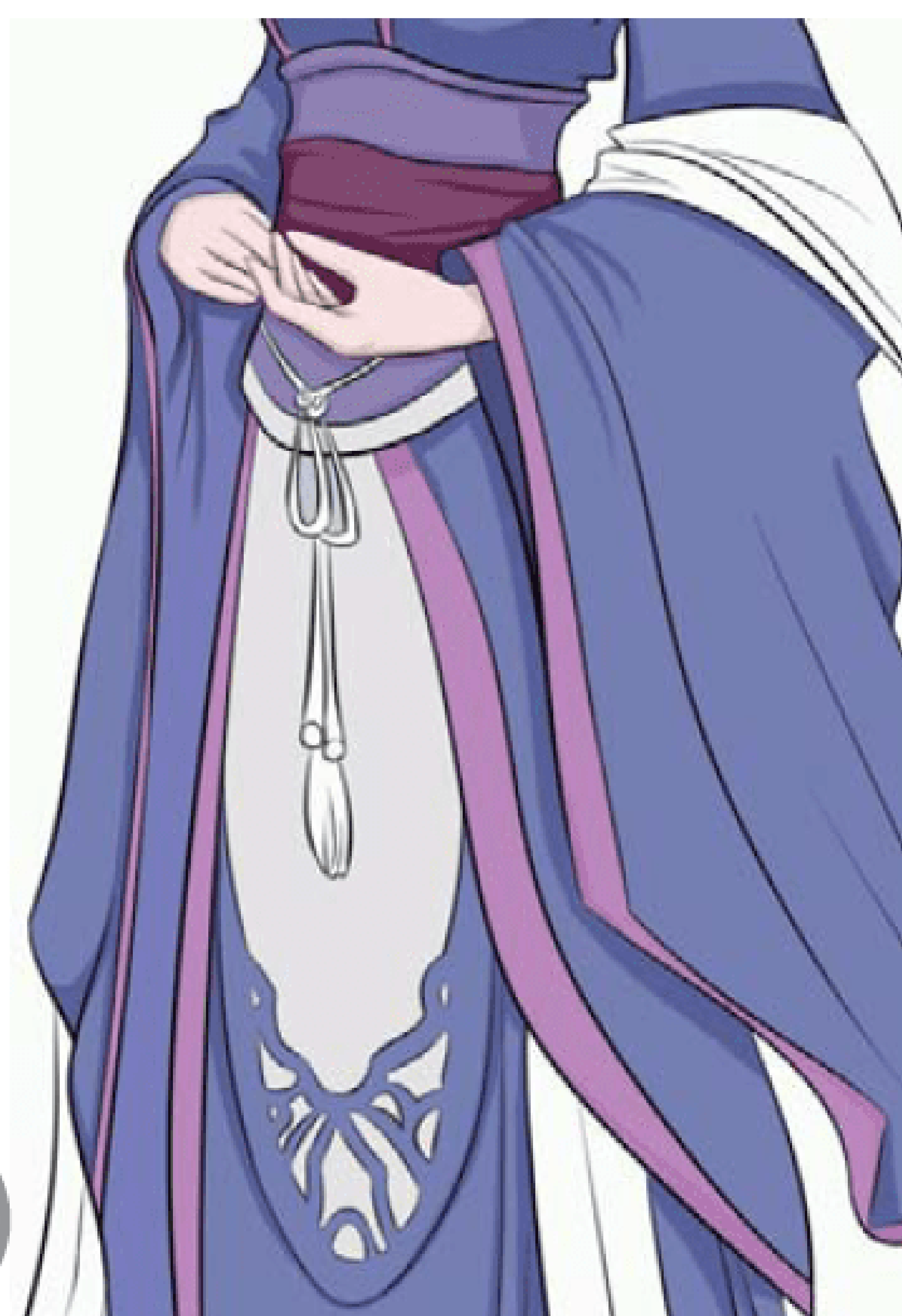


2 根据衣服的褶皱和光源的变化添加一层阴影，阴影用更深的底色添加。





3 给人物衣服的边缘和衣袖的边缘添加一层淡淡的红色。





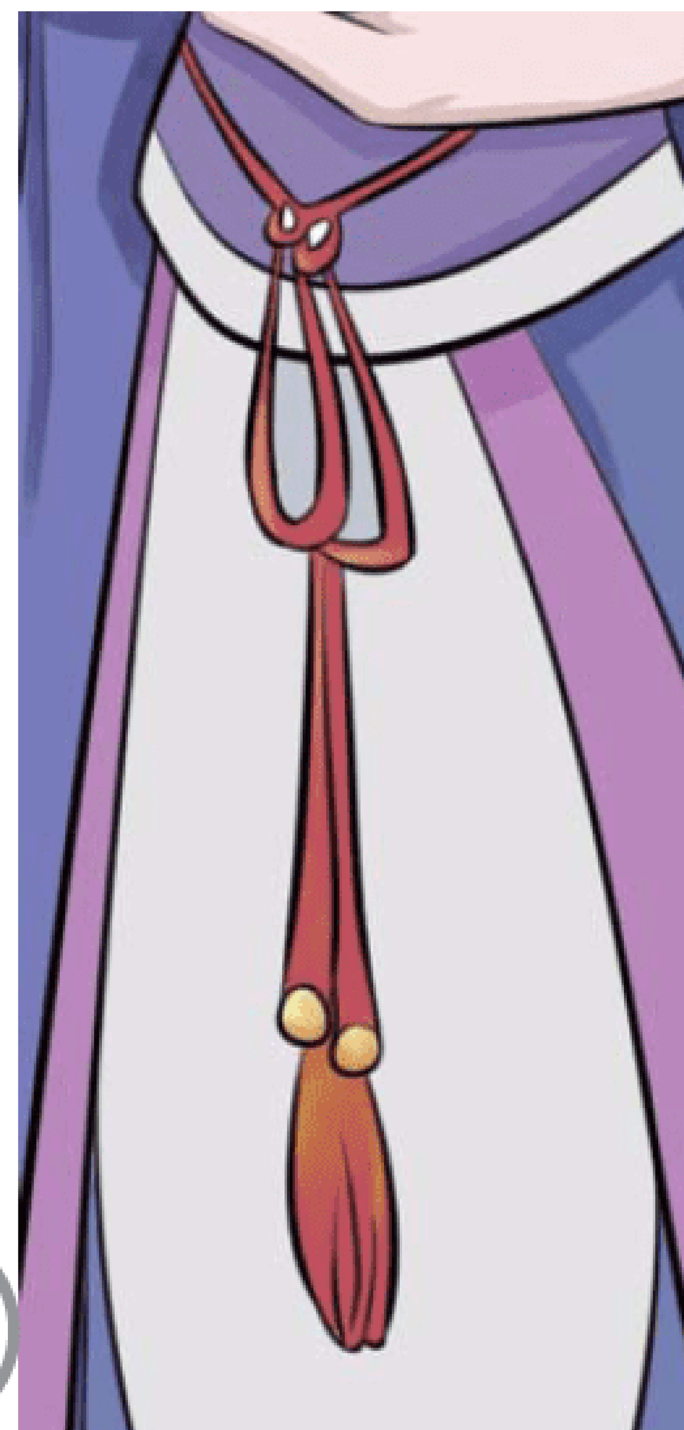
4 给人物腰部的衣服添加一层淡紫色和偏紫的红色，并添加阴影。





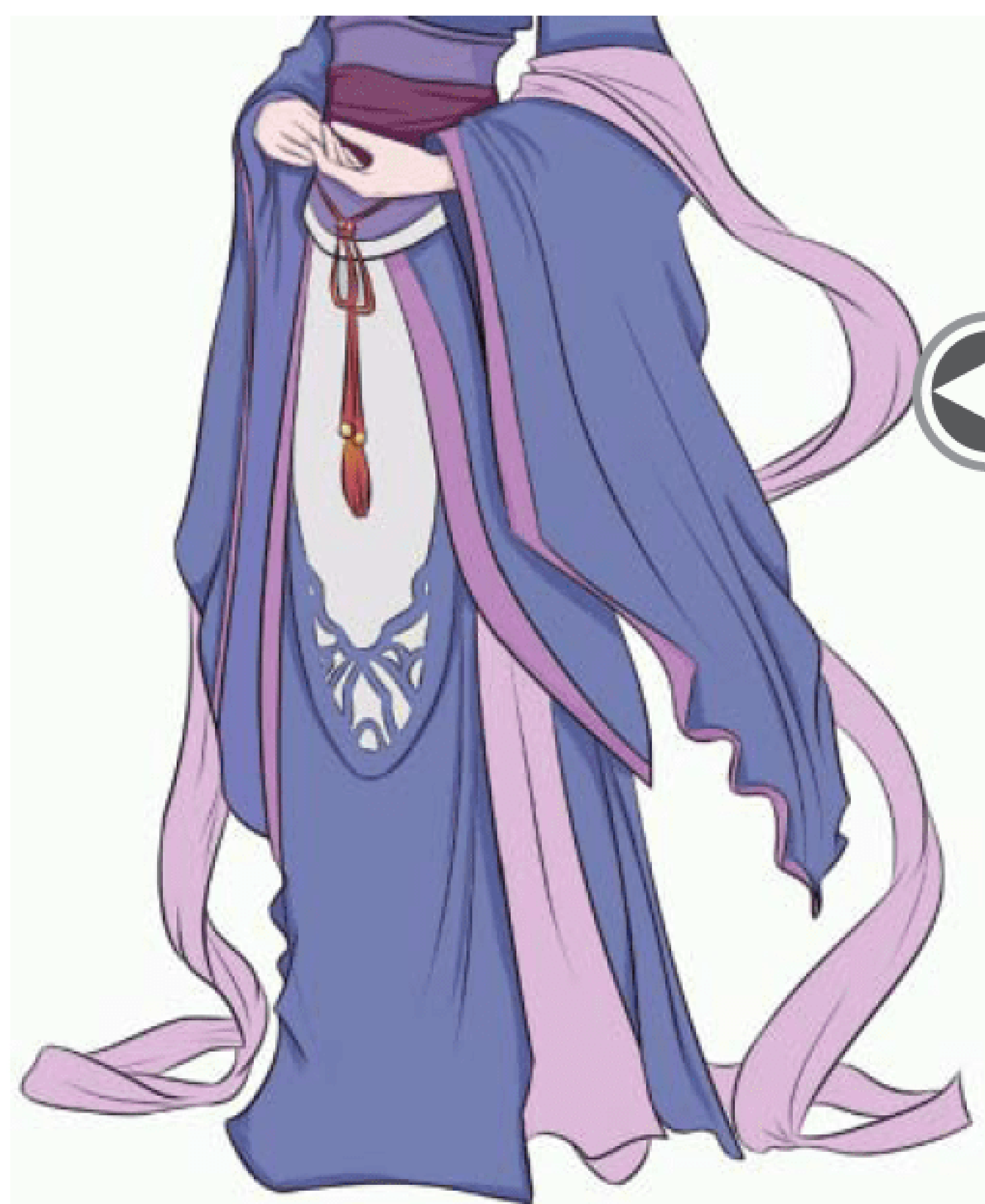
5 给人物的吊坠添加一层大红色，吊坠上的两颗珠子添加黄色。





6 根据吊坠的结构添加一层桔黄色，珠子因受环境色的影响而产生丰富的色彩。





7 给人物的长绫添加一层淡淡的粉红色，注意长绫的颜色要与衣服边缘处的粉红色区分开。

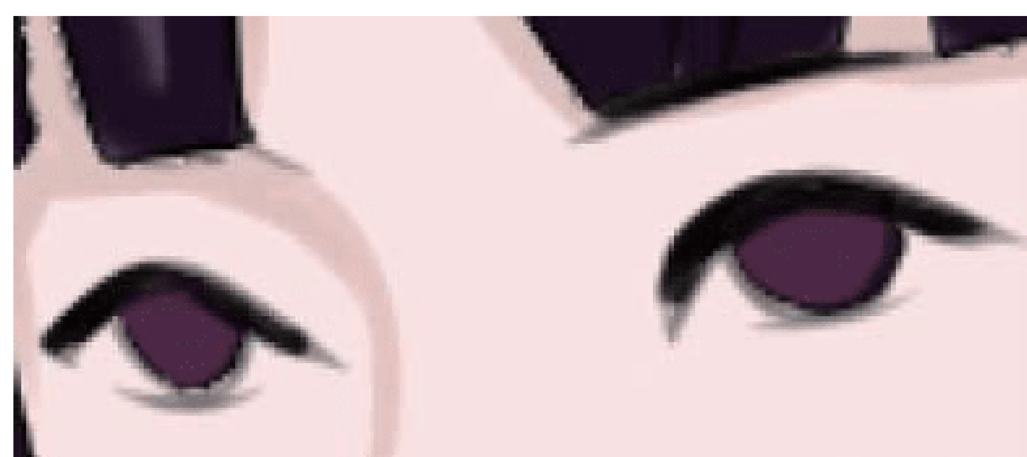




8 根据长绫的结构绘制阴影，阴影的颜色比底色深一点即可，以增强长绫的层次感。



11.4.4 实战——人物眼睛上色





1 给眼睛铺上一层紫色色调，作为眼睛的底色。

2 用黑色加深眼睛的瞳孔，添加睫毛与双眼皮。



3 在瞳孔的上方和下方添加高光，让眼睛显得更有神。

11.4.5 实战——人物细节上色



1 给头饰添加一层绿色，这是一对玉簪，可以给人物的头发增添美感。



2 给露出的皮肤添加红晕效果，注意要在两边的脸蛋、眼袋处部分添加，给人物的嘴唇添加淡红色，使人物更美、更有神。



11.4.6　实战——完善画面

完善整个画面，添加高光，完成最终效果图。这是一个站立的女子，一身偏紫的服饰和头发与粉红色的长绫相结合，使整个画面更加统一协调。

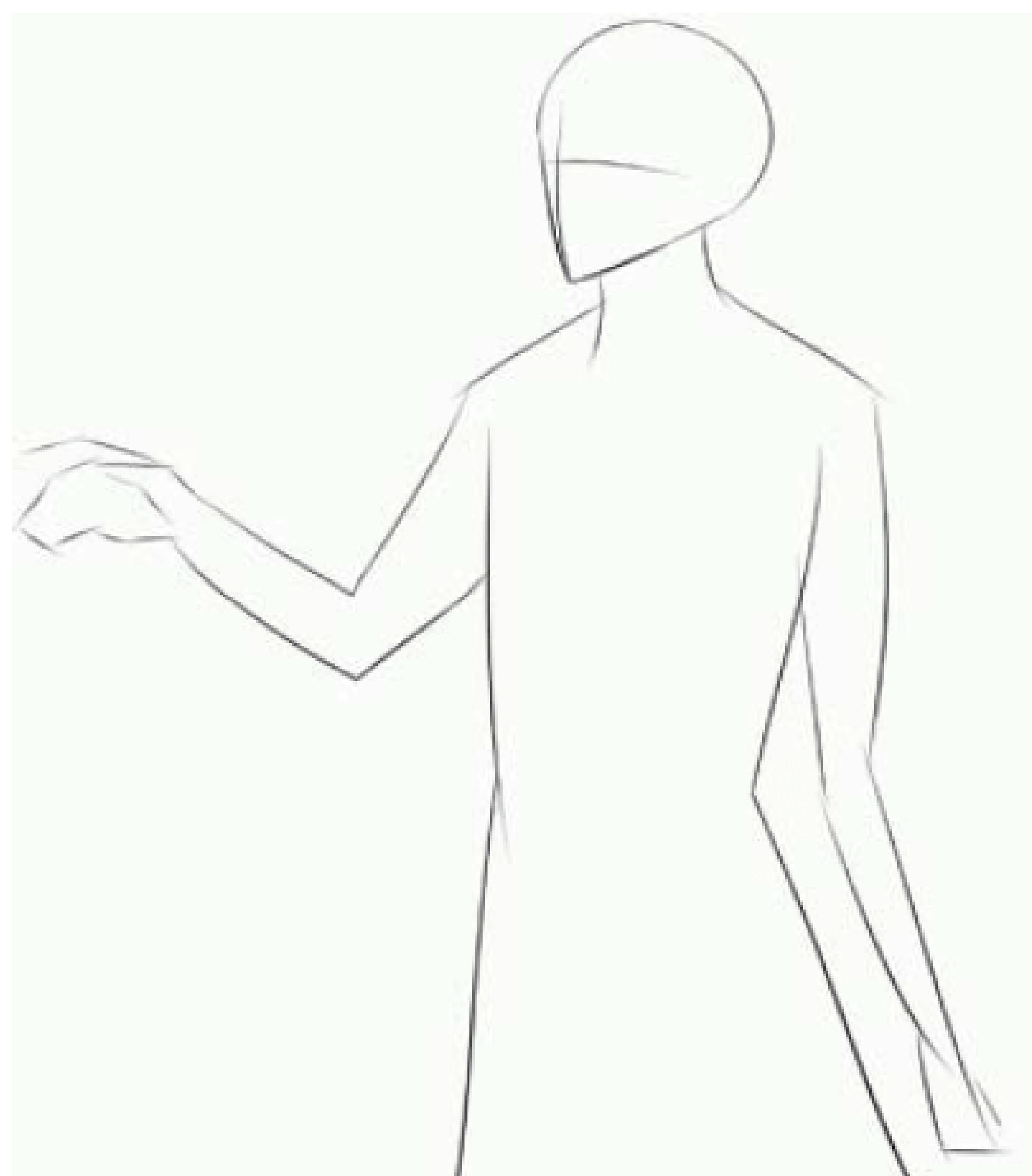


绘制长绫时要注意其结构的变化，而且要绘制出颜色靓丽的感觉。

11.5 风流倜傥的男子

下面介绍风流倜傥男子的上色过程。

11.5.1 实战——绘制线稿



1 首先用简单的线条勾勒出人物的身体结构，这里设计的是一个站姿。



2 根据人体的结构绘制出衣服和头发的大概样式。



3 详细刻画头发，根据十字线给人物绘制出五官。



4 细化衣服，完成线稿。整理画面，擦除多余的线条，以方便下一步的上色工作。



11.5.2　实战——人物头部上色





1 在线稿的基础上为人物的脸和手添加一层淡淡的粉色，作为皮肤的底色。

2 根据头部和身体的结构添加一层阴影，阴影用更深的颜色添加即可。



3 给人物的头发添加自己喜欢的颜色，这里选择的是偏绿的深灰色。



4 用黑色给头发添加阴影，注意要根据每缕头发的走向进行添加。

11.5.3 实战——人物衣服上色



1 给人物的衣领和衣袖边缘以及下半身铺上一层群青，这种颜色比较朴素雅致，会让人物显得更加成熟稳重。



2 用较深的青色给衣衫添加阴影，注意要根据衣服的褶皱走向进行添加。



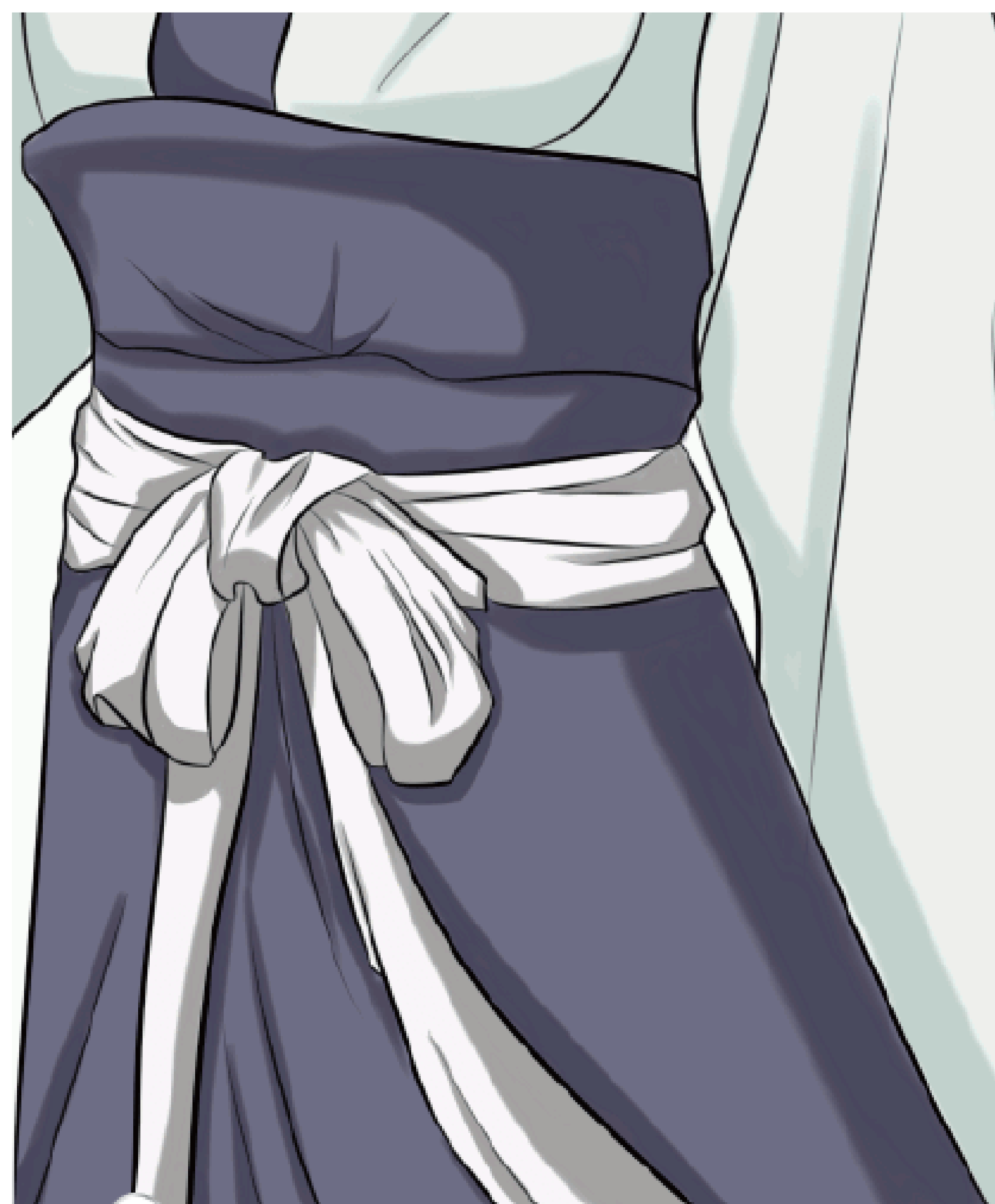
3 给人物的上半身添加淡淡的绿色，与下半身的颜色形成对比，亮色调与暗色调相结合。



4 给衣服添加一层阴影，用深一点的绿色添加即可，可以增加衣服的层次感。







5 给人物的腰带添加一层白色，使画面中黑白灰的层次分明。

6 给腰带添加阴影，这里选用的是灰色。



7 用灰色给衣领添加花边图案，增加衣服的美感。





8 用偏绿色给人物的衣袖也添加花纹，使颜色更加丰富。



11.5.4 实战——人物眼睛上色

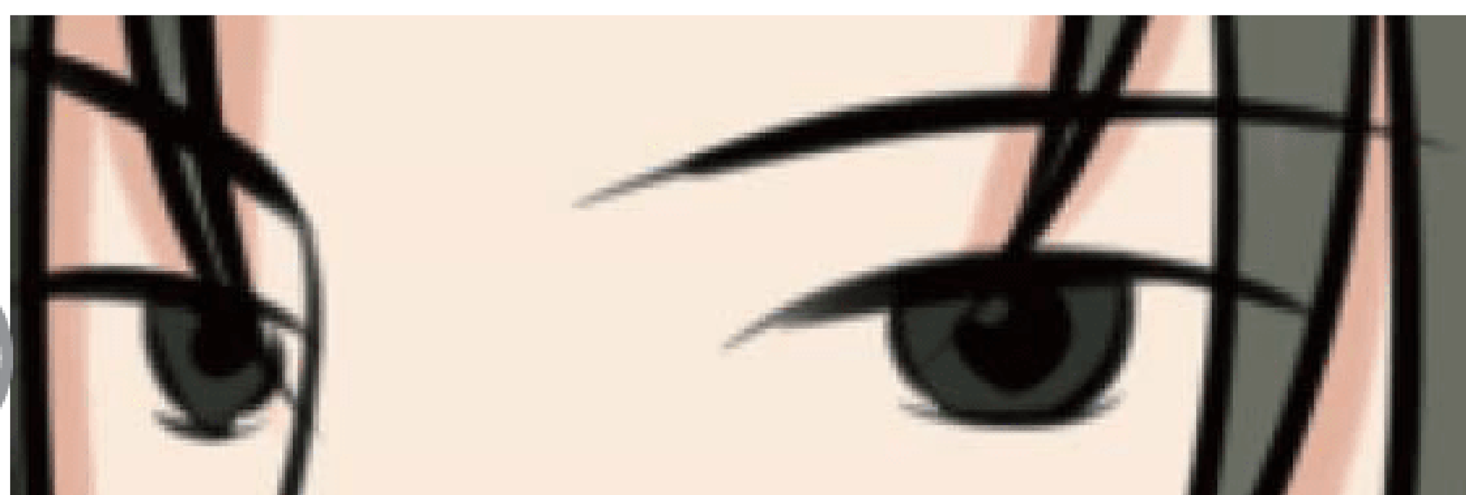


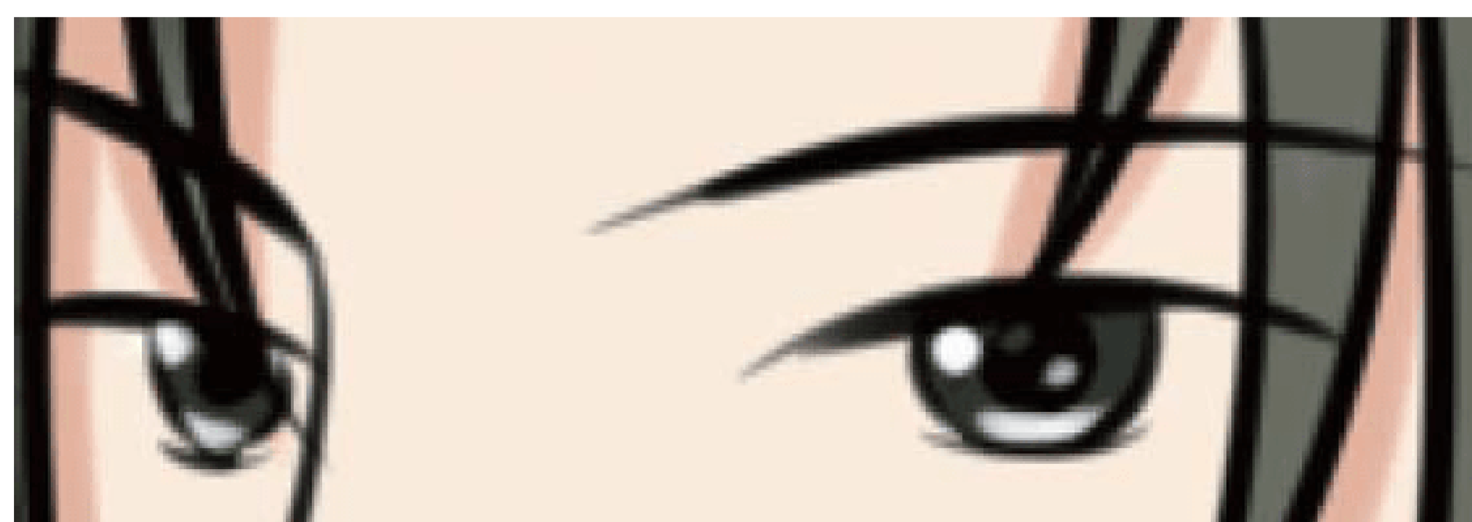


1 给人物的鞋子添加一层灰色。

2 用黑色表现出眼睛的瞳孔，加深眼睑与眉毛。









3 在瞳孔的上方和下方添加高光，让眼睛显得更有神。

4 给人物头发上的发带添加一层淡淡的群青，与衣服的颜色相照应。











5 根据发带的褶皱，用深一点的群青添加阴影。

11.5.5　实战——人物细节上色





1 给露出的皮肤添加红晕效果，注意要在两边的脸蛋、眼袋处部分添加；给人物的嘴唇添加淡红色，使人物更有精神。



2 给人物的头部添加高光，头发上高光的颜色可以用比头发的底色更亮一些的颜色，脸部则可以用白色点缀。







3 给手添加一层淡粉色，使手的颜色更真实、更健康、更红润。



4 给手和衣服的边缘添加高光，增强光感。





11.5.6　实战——完善画面

整理画面，给人物的衣服添加高光，一个风度翩翩、英俊潇洒的男子的最终效果图就绘制完成了。





腰带打结处褶皱比较多，要注意褶皱的转折和阴影的绘制。

参 考 文 献

[1] 绘漫堂. Q版漫画技法从入门到精通[M]. 北京：中国水利水电出版社，2011.

[2] CC动漫社. 零基础学画漫画3——Q版素描技法篇[M]. 北京：人民邮电出版社，2012.

[3] 葛伟然. 超级漫画人物设定与素描技法100例 Q版篇[M]. 北京：人民邮电出版社，2015.